

MIT VOLLVERSION AUF DVD

DAS SCHWARZE AUGE DRAKENSANG



GOLD EDITION

Der deutsche Rollenspiel-Hit in der ultimativen Version mit verbesserter Hi-Res-Grafik

AUF 15 SEITEN

RÜCKBLICK 2011
Skandale, Sensationen, Meinungen

VORSCHAU 2012
Alle Hits des kommenden Jahres

CODE IM HEFT

Dragon Soul
Ingame-Währung



+VIDEO

DER MEGA-TEST AUF 12 SEITEN

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Biowares neues Rollenspiel: Die Klassen, die Quests, die Waffen, die Stärken und Schwächen. Plus: Vergleich mit WoW & Tuning-Tricks

VON BIOWARE! MIT FROSTBITE-GRAFIK!

COMMAND & CONQUER GENERALS 2





www.pcgames.de

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50



EDITORIAL

Erst Imperium, dann Tiberium


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MITTWOCH | 30. November 2011
Erst vor wenigen Wochen wurde der id-Software-Klassiker **Doom** vom Index der Bundesprüfstelle genommen. Heute folgt der Multiplayer-Shooter **Quake**. Damit sind nicht nur die Voraussetzungen für Remakes geschaffen: Seit der Veröffentlichung des durchwachsenen **Rage** wird stündlich mit der Ankündigung von **Quake 4** gerechnet.

DIENSTAG | 13. Dezember 2011
Bioware entwickelt sich immer stärker zur Allzweckwaffe unter den Electronic-Arts-Studios: Kaum ist **Star Wars: The Old Republic** (unsere Titelstory ab Seite 58) im Landeanflug, folgt auch schon die Ankündigung für das Echtzeitstrategiespiel **Command & Conquer: Generals 2.** Überraschung Nummer 1: Bioware macht's – dabei galten die Schöpfer von **Dragon Age** & Co. bislang nicht gerade als Strategie-Bastion. Überraschung Nummer 2: Die Grafik basiert auf der Frostbite-2-Technologie, die auch in **Battlefield 3** zum Einsatz kommt. Frei nach dem Motto: Erst Imperium, dann Tiberium. Und **Mass Effect 3** (kommt im März) steht ja auch noch vor der Tür. Über mangelnde Arbeit wird man sich bei Bioware aktuell also nicht beklagen können.

DIENSTAG | 13. Dezember 2011
Diablo 3? Unklar. **GTA 5**? Unklar. **Starcraft 2: Heart of the Swarm**? Unklar. Da tut es gut, wenn sich wenigstens einzelne Studios auf einen eindeutigen Termin festlegen: Piranha Bytes kündigt heute **Risen 2** für den 27. April 2012 an.

DONNERSTAG | 15. Dezember 2011
„**Drakensang** ist ein klassisches Rollenspiel im besten Sinne – und damit ein Pflichtkauf, nicht nur für **Das Schwarze Auge**-Fans, sondern für alle, die sich dem Genre verbunden fühlen" – so urteilte PC Games beim Test von **Das Schwarze Auge: Drakensang**. Es folgten reihenweise Top-Wertungen und Auszeichnungen, darunter der deutsche Entwicklerpreis und der deutsche Computerspielpreis. Mit dieser Top-Vollversion bieten wir Ihnen in diesem Monat das passende Kontrastprogramm zum nass-kalt-grauen Januarwetter. Es erwartet Sie ein extrem umfangreiches, wunderschönes Rollenspiel, das Sie mit spannenden Quests und einer lebendigen Spielwelt begeistern wird.

Viel Lese- und Spielspaß mit der aktuellen Ausgabe und ein glückliches, gesundes 2012 wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

NEU IM HANDEL

Wer sich für ganz bestimmte Spiele interessiert, der findet derzeit am Kiosk und unter shop.pcgames.de folgende Spezialausgaben:



Tipps, Tests, Guides und Specials plus Poster! | Ideal für den Einstieg – inklusive Galaxie-Karte! | Mit Codekarte für Ingame-Items im Wert von 8 €

Einen Überblick über alle lieferbaren Sonderhefte, **WoW**-Klassenbücher, Premium-Ausgaben und Testjahrbücher bietet der PC-Games-Online-Shop (shop.pcgames.de). PC-Games-Abonnenten profitieren von exklusiven Sonderpreisen: So gibt es beispielsweise die PC Games Premium 12/11 zum Thema **Skyrim** für nur 5 € inklusive Versand!

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 01/12

AKTUELLES ab Seite 8

HARDWARE ab Seite 120

TOP-THEMA

WEITERE THEMEN

SERVICE

MAGAZIN ab Seite 101



JAHRESRÜCK-BLICK 2011 UND AUS-BLICK 2012

In unserem großen Special blicken wir auf das Spielejahr 2011 zurück und wagen einen Ausblick auf die kommenden zwölf Monate.

ACTION ab Seite 108

STRATEGIE ab Seite 110

SPORT- UND RENNSPIELE ab Seite 111

ROLLENSPIELE ab Seite 112

ADVENTURES ab Seite 114

VORSCHAU ab Seite 16



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Zusammen mit ein paar Lesern nahmen wir im Rahmen unserer Sneak-Peek-Reihe den Rollenspiel-Geheimtipp genauer unter die Lupe.

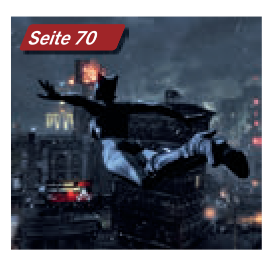
TEST

ab Seite 56



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Endlich ist es so weit: Nach wochenlangen Ausflügen in der Beta-Phase von Biowares Online-Rollenspiel im **Star Wars**-Universum ist kurz vor Weihnachten der Startschuss gefallen. Wie gut sich das galaktische Spektakel spielt, verrät unser Test auf 12 Seiten!



BATMAN: ARKHAM CITY

Der Comic-Held im schwarzen Latex-Anzug sorgte schon im Vorgänger **Batman: Arkham Asylum** für Furore. Kann der aktuelle Teil dies noch toppen?



MINECRAFT

Ein Spiel, das sich in keine Schublade pressen lässt und technisch völlig altbacken daherkommt, findet ein riesiges Publikum. Wir gehen dem Indie-Phänomen auf den Grund.



TRINE 2

Das märchenhafte Jump&Run-Abenteuer sorgt für ein Lächeln auf dem Gesicht des Testers. Ob **Trine 2** besser als sein Vorgänger geworden ist, lesen Sie in unserem Test.



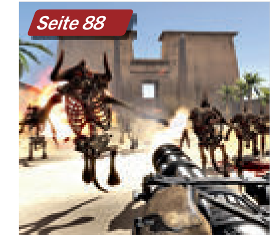
JURASSIC PARK: THE GAME

Ein Dino-Abenteuer als interaktiver Film. Die Episodenerzähler von Telltale versuchen sich diesmal an einem untypischen Adventurekonzept – mit Erfolg?



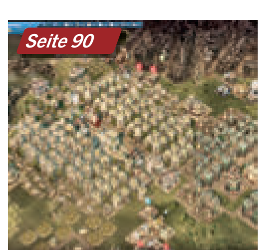
LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7

Hüpfen, springen, kämpfen und dabei mit den bunten Lego-Steinchen agieren. Das bewährte Spielkonzept geht in die nächste Runde.



SERIOUS SAM 3: BFE

Hirn aus, Dauerfeuer an – doch ob der neueste Ableger der nicht ganz ernst gemeinten Shooter-Reihe immer noch für Spaß sorgt, verrät der Test.



ANNO 2070

Nachdem **Anno 2070** für Solospieler die Strategie-Erfüllung schlechthin sein dürfte, blieb im Test noch offen, wie spannend sich Mehrspielerpartien gestalten. Jetzt wissen wir es!



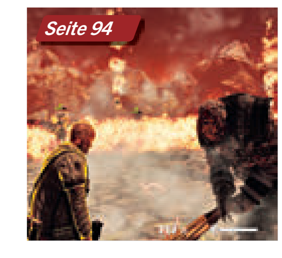
FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION

Fast aus dem Nichts erschien nun der dritte Teil der Arcade-Racer-Serie. Warum ein neuer Entwickler dahintersteckt und was der Titel kann, lesen Sie ab Seite 92.



STEEL ARMOR: BLAZE OF WAR

Der russische Mix aus Panzer-Simulation und -Strategie wartet mit zig Features auf. Wir haben uns der Herausforderung von über 120 Tastaturbefehlen gestellt.



THE HAUNTED: HELL'S REACH

Die Hölle auf Erden – nicht mehr und nicht weniger erwartet Sie in **The Haunted**. Und das gilt sowohl für die Story als auch für das stumpfe Action-Gameplay.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



CAVE STORY+

Der Indie-Klassiker kehrt mit einigen kleinen neuen Features, angepasster Steuerung und verbesserter Grafik zurück – gleich geblieben: der enorme Charme des Spiels.

VOLLVERSION auf DVD

Das Schwarze Auge: Drakensang – Gold

AUF DVD
- Video zum Spiel
- Mods zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Deutsches Rollenspiel mit vierköpfiger Abenteurergruppe
- Charakterwahl aus 20 Klassen
- Stundenlanger Spielspaß in der Hauptgeschichte
- Unzählige Nebenaufträge
- Einfache und intuitive Steuerung
- Hunderte zu entdeckende Gegenstände
- Taktisches Vorgehen im Kampf dank Pausenfunktion möglich
- Gut inszenierte und spannende Bosskämpfe



EINE LANGE GESCHICHTE

Die Hauptstory fesselt Sie für etwa 50 Stunden vor den Bildschirm. Während Sie unter anderem die Hauptstadt Ferdok, finstere Spinnenhöhlen, dunkle Burgen und sogar eine Zwergenstadt besuchen, kämpfen Sie gegen viele verschiedene Gegnertypen. Jede neue Umgebung wartet gegen Ende auch mit einem eigenen Boss auf. Im Verlauf der Geschichte steigen nicht nur Ihre eigenen Erfahrungspunkte von Abenteuer zu Abenteuer, auch Ihre Gegner werden mit jeder Aufgabe größer und zäher.

LEICHT ZU ERLERNENDE BEDIENUNG

Die Steuerung Ihres Charakters geht schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Dank der Schnellauswahlleiste am unteren Bildschirmrand ist es im Kampf möglich, Zauber einzusetzen, ohne ständig in den Charakterbogen zu blicken. Außerdem pausieren Sie das Geschehen jederzeit per Tastendruck. Daraufhin erteilen Sie in aller Ruhe Befehle an Ihre Recken. Wem aber die dauernden Unterbrechungen im Kampf zu langatmig sind, der kann diese Funktion auch deaktivieren.





Wählen Sie Ihren Helden

Insgesamt stehen Ihnen 20 verschiedene Klassen zur Verfügung. Jede von ihnen bringt andere Fähigkeiten und Begabungen mit. Der Schwertkämpfer beispielsweise setzt keine Zauber ein, dagegen ist der Magier im Nahkampf meist unterlegen. Umgekehrt sind Meisterkämpfer für den Kampf an der Front gut geeignet, während der Magier Helfer beschwört oder die Nahkämpfer heilt.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“.
- Achtung: Deaktivieren Sie vor der Installation Ihren Virenscanner sowie Ihre Firewall, um Problemen vorzubeugen
- Info zur Gold-Edition: Zusätzlich zum Basisspiel finden Sie hier neue Gegenstände, einen neuen Questgeber sowie eine verbesserte Lootliste. Weiterhin enthält diese Version HD-Texturen, die im Menü deaktiviert werden können.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum**: Pentium-4-Prozessor ab 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, 6 GB freier Festplattenspeicher
- **Empfohlen**: Core-2-Duo-E8200-Prozessor 2,6 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

Abwechslungsreiche Aufgaben

Die Aufgaben, die Sie in **Drakensang** erledigen, sind vielfältig. So bringen Sie immer wieder Gegenstände zu ihren Besitzern zurück, die Sie in Truhen oder in düsteren Verliesen finden. Zu Beginn des Spiels helfen Sie einer Gauklerin, die ihr Diadem verloren hat. Dieses kann nicht ohne Kampf zurückgebracht werden. In Ferdok stehlen Sie den Hammer des Grafen, indem Sie sich an Wachen vorbeischleichen. Im Tempel können Sie an einer Art Quiz teilnehmen, der Priester befragt Sie zu verschiedenen Heiligen. Schließlich gibt es auch eine Menge Aufgaben, die sich darum drehen, spezielle, besonders schlagkräftige Gegner zu besiegen.

Eine gute Teamauswahl

Haben Sie ein ausgewogenes Team an Ihrer Seite, bezwingen Sie in **Drakensang** jeden Gegner. Die Loyalität neuer Charaktere wie der Amazone Rhulana verdienen Sie sich durch den Abschluss spezieller Aufgaben. Während Sie Abenteuer erleben, warten die ungenutzten Charaktere in Ferdok. Nach jeder Rückkehr in die Hauptstadt wechseln Sie Ihre Mannschaft nach Belieben: Schicken Sie einfach Ihre Mitstreiter nach Hause und stellen Sie Ihre Gruppe neu zusammen. Aber keine Angst: Beurlaubte Gefährten warten in Ihrem Anwesen auf ein neues Abenteuer.

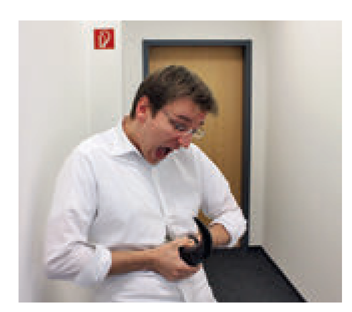
Die Komplettlösung zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.


Petra Fröhlich

Verzweifelt gesucht: ein kleines bisschen Patriotismus

„Bestes Gamedesign für **Zeit²**? LOL!" So und ähnlich schalmeit es durch die Foren der Republik. Veranstaltungen wie der Deutsche Entwicklerpreis samt den Preisträgern sind bequeme Ziele für beißenden Spott. Ganz so, als ob es erst für Spiele der Größenordnung **Skyrim** oder **Battlefield 3** aufwärts eine Daseinsberechtigung gäbe. Da hilft es auch nicht, dass hierzulande nur alle paar Schaltjahre ein Glamour-Spiel vom Kaliber eines **Crysis 2** entsteht. Dabei fliegen die wahren Superstars unterm Radar: Online-Dauerbrenner wie **Travian**, **Dark Orbit** oder **Pirate Galaxy** werden zwar von vielen Millionen Menschen weltweit gespielt. Nur: Kaum jemand weiß, dass daran Hunderte von Spieldesignern, Programmierern und Grafikern in Hamburg oder München arbeiten. Vor allem für die vielen „stillen Helden" hinter den Kulissen haben Auszeichnungen wie der Deutsche Entwicklerpreis eine nicht zu unterschätzende Bedeutung. Und geradezu überlebenswichtig sind diese Awards für kleine Indie-Teams, die mit wenig Kapital und umso mehr Herzblut für ihre Ideen kämpfen. Wir brauchen nicht weniger solcher Preise. Wir brauchen mehr davon!

HORN DES MONATS*
PETER BATHGE



Volontär Bathges Chancen auf eine Karriere als Ornithologe sind seit dem Test zu **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** gesunken. So offenbarte er seine unzureichende Vogelkunde durch den Satz: „Auf Knopfdruck schnappt sich Ihr Greifen-Begleiter vorwitzige Orks." Tatsächlich handelt es sich bei den ulkigen Vögeln aber um Adler. Ein feiner Unterschied, für dessen Verwechslung **Herr der Ringe**-Autor Tolkien sicher gerne ein Hühnchen mit Peter rupfen würde!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker einst schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2011

Crysis 2 ist „Bestes deutsches Spiel 2011"

Wer zu spät kommt, muss tatenlos zusehen, wie andere abräumen: Zwar ist **Anno 2070** die wohl bekannteste und hierzulande erfolgreichste PC-Neuheit aus deutschen Studios. Da das Aufbauspiel aber erst am 17. November und damit deutlich nach dem offiziellen Einsendeschluss für den Deutschen Entwicklerpreis 2011 erschienen ist, gingen die **Anno**-Macher von Blue Byte und Related Designs komplett leer aus.

Das bedeutete: Freie Bahn für **Crysis 2** – und das gleich in sechs Kategorien: „Beste Grafik", „Bestes Action-Game", „Bestes Konsolenspiel", „Bester Soundtrack", „Beste Gamestechnologie" und in der Königsdisziplin „Bestes deutsches Spiel". Crytek-Gründer Faruk Yerli ließ es sich nicht nehmen, die Trophäe (eine goldene Hand, die eine Glaskugel hält) persönlich auf der spektakulär beleuchteten Bühne im „Alten Kesselhaus" in Düsseldorf abzuholen.

Zum achten Mal wurde am 7. Dezember der Deutsche Entwicklerpreis an die schönsten und kreativsten Produktionen aus dem deutschsprachigen Raum verliehen. Unterteilt in Jury-, Publikums- und Akademie-Disziplinen nach dem Vorbild der Oscar-Academy sind sage und schreibe 26 Trophäen zu vergeben.

Fast schon ein Abonnent auf Entwicklerpreise hat die Hamburger Spielemanufaktur Daedalic, die sich auf wunderbare Adventures wie **Edna bricht aus**, **A New Beginning** und nun eben **Harveys neue Augen** spezialisiert hat. Die Preise für das „Beste Adventure", das „Beste Jugendspiel", das „Beste Art Design" und die „Beste Story" gingen vorhersehbar an die Alster.

Drakensang Online gewann als „Bestes Browsergame" und als „Bestes Rollenspiel". Frei nach dem Motto „Wer hat's erfunden?" sicherte sich das Schweizer Studio Giants Software mit dem unverwüstlichen **Landwirtschaftssimulator 2011** den Preis für die „Beste Simulation". Der Karlsruher Onlinespiele-Riese Gameforge (**Metin 2**, **oGame**) spendierte zudem 10.000 Euro Fördergeld für drei wackere Nachwuchsteams, die ihr Glück kaum fassen konnten.

Trost für Blue Byte: Bereits Ende März gibt es eine neue Chance für **Anno 2070**, denn dann wird in Berlin der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Und für die neunte Auflage des Deutschen Entwicklerpreises läuft sich bereits Piranha Bytes warm, wo man unter Hochdruck an der Fertigstellung von **Risen 2: Dark Waters** arbeitet.

Info: http://www.deutscher-entwicklerpreis.de



▼ Alle Preisträger des diesjährigen Deutschen Entwicklerpreises auf einen Blick.

▲ Impressionen zur diesjährigen Preisverleihung im „Alten Kesselhaus" in Düsseldorf

+++ VORBESTELLUNG VON TOP NEUHEITEN +++



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
2	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
3	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89
4	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard	Test in 09/10	Wertung: 90
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
6	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88
7	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: --
8	Batman: Arkham City	Warner Bros.	Test in 01/12	Wertung: 92
9	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	Test in 12/10	Wertung: 91
10	League of Legends	Riot Games	Test in 13/09	Wertung: 78

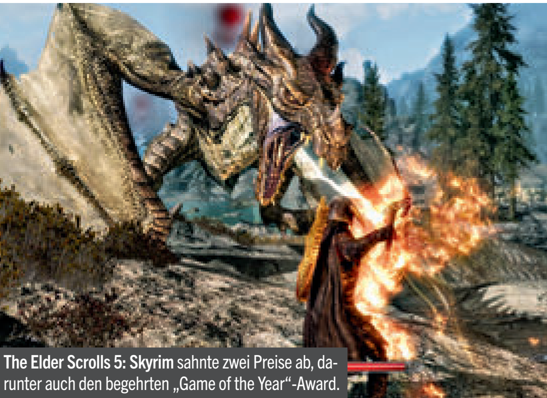
SPIKE VIDEO GAME AWARDS 2011

... and the winner is ...

Am 10. Dezember fand im kalifornischen Culver City die alljährliche Verleihung der Spike Video Game Awards in 25 Kategorien statt. Moderiert wurde die Veranstaltung, bei der neben zahlreichen Hollywood-Promis wie Hulk Hogan, Charlie Sheen oder Seth Green auch namhafte Entwickler wie Cliff Bleszinski (Epic Games), Hideo Kojima (Konami) und Shigeru Miyamoto (Nintendo) auftraten, vom Hauptdarsteller der erfolgreichen Comedy-Serie Chuck, Zachary Levy. Abräumer des Abends war dabei Hersteller Bethesda Softworks, der dank **The Elder Scrolls 5: Skyrim** gleich drei Preise mit nach Hause nehmen durfte: „Bestes Entwicklerstudio", „Bestes Rollenspiel" und den prestigeträchtigen Titel „Game of the Year". Ebenfalls nominiert in dieser Kategorie waren **Zelda: Skyward Sword**, **Batman: Arkham City**, **Uncharted 3: Drake's Deception** und Valves Puzzle-Shooter **Portal 2**. Letzteres konnte sich zumindest den Titel als bestes PC-Spiel des Jahres sichern. ❑

Info: http://spike.com


Die Verleihung der Spike TV Video Game Awards fand in den Sony Studios im kalifornischen Culver City statt.


The Elder Scrolls 5: Skyrim sahnte zwei Preise ab, darunter auch den begehrten „Game of the Year"-Award.

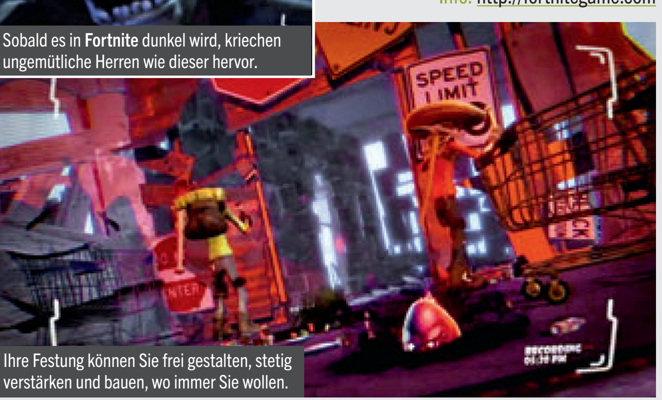
FORTNITE

Epic kündigt Genre-Mix an

Epic Games, seines Zeichens Entwickler der **Unreal**-Serie und **Gears of War 3**, kündigte mit **Fortnite** ein eher untypisches Spiel an. Beispielsweise bietet das Spiel nicht den dreckigen Grafikstil, der normalerweise Epic-Produkte auszeichnet, sondern verfügt über einen eher eigenwilligen Comic-Look. Auch das Gameplay orientiert sich nicht am brutalen, erwachsenen Shooter-Geschehen, das man normalerweise von Epic erwartet. Stattdessen setzt man auf einen Mix aus Zerstörungsorgie, Sammeltrieb und Action. Tagsüber beschäftigen Sie sich damit, eine Festung frei zu gestalten und zu verstärken, in der Sie sich dann nachts verbarrikadieren, um sich vor Monstern zu schützen. Zudem verriet Lead Designer Lee Perry, dass ein Crafting-System, Boss-Kämpfe und Untergrund-Bereiche sehr wahrscheinlich wären. Und als Inspirationsquelle gab er **Minecraft** an – nette Idee! ❑

Info: http://fortnitegame.com

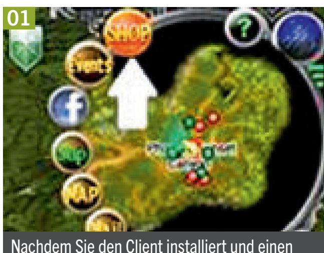
Sobald es in **Fortnite** dunkel wird, kriechen ungemütliche Herren wie dieser hervor.



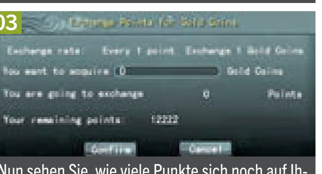
Ihre Festung können Sie frei gestalten, stetig verstärken und bauen, wo immer Sie wollen.

DRAGON SOUL

Gratis-Spielgeld für's MMO


01 Nachdem Sie den Client installiert und einen Account samt Charakter angelegt haben, loggen Sie sich ein. Dort klicken Sie auf den Button Shop an der Minimap oder drücken die Taste „J".


02 Im Shop-Fenster selbst ignorieren Sie die vielen bunten Bildchen und klicken die Schaltfläche „Soulbind Gold Coins" am unteren Bildschirmrand an.


03 Nun sehen Sie, wie viele Punkte sich noch auf Ihrem Account befinden. Jeder Punkt ist ein Gold wert. Geben Sie in der Mitte des Bildschirms ein, wie viel Gold der Charakter erhalten soll.


04 Haben Sie alles richtig gemacht, sollte über dem Shopfenster nun die Einblendung „Successfully traded X Gold" erscheinen. Das X steht natürlich für die umgewandelte Menge Gold.

Passend zum Client des Free-2-play-Online-Rollenspieles **Dragon Soul** auf unserer DVD liefern wir Ihnen gleich eine kleine Starthilfe in Form von virtuellem Gold mit. Der Clou an der Sache: Statt einen Code einzugeben und so das Spielgeld zu erhalten, ist bereits der Client selbst für den kleinen Goldschub freigeschaltet. Das heißt natürlich auch, dass die obigen Schritte nur dann Sinn machen, wenn Sie den Client von unserer DVD nutzen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der PvP-lastigen Welt von **Dragon Soul**! ❑

Info: http://dragonsoulonline.com

ALAN WAKE

PC-Version offiziell für Anfang 2012 angekündigt!


Dieser erste Screenshot zeigt die überarbeitete PC-Grafik.


Licht und Schatten spielen eine große Rolle für das Gameplay von **Alan Wake**.

Das Action-Adventure **Alan Wake** hat bereits eine sehr bewegte Geschichte hinter sich. Als Remedy, immerhin verantwortlich für **Max Payne 2** und ein ähnliches Spiel, das düstere Stück Software 2005 ankündigte, war noch die Rede von einem Multiplattform-Titel. 2009 verkündete man dann der enttäuschten Spielerschaft, dass **Alan Wake** erst einmal exklusiv für die Xbox 360 erscheint. Nachdem diese Version bereits seit Mai 2010 im Handel ist – unser Schwestermagazin X3 vergab gute 85 Spielspaßpunkte – und Nachfragen bezüglich einer PC-Version immer direkt abgeschmettert wurden, haben wohl nur die kühnsten Optimisten noch eine Veröffentlichung für den heimischen Rechenknecht erwartet. Anfang Dezember überschlugen sich dann jedoch die Ereignisse. In einem Interview antwortete Remedy-Mitarbeiter Aki Järvilehto auf die altbekannte Frage nach einer PC-Version nicht mit dem üblichen „Nö!", sondern mit „Ja, wir haben die PC-Spieler wohl leider ignoriert. Wartet die Zukunft ab, vielleicht haben wir ja irgendwann gute News für euch." Als dann zeitgleich in der Registry von Valves Vertriebsplattform Steam Einträge bezüglich **Alan Wake** auftauchten, brodelte die Gerüchteküche endgültig über. Nur einen Tag später ließen die Finnen von Remedy dann die Katze aus dem Sack: **Alan Wake** erscheint Anfang 2012 für den PC. Mit an Bord: die bisherigen DLCs **Das Signal** und **Der Schriftsteller**, eine an den PC angepasste Steuerung und eine überarbeitete Grafik. Ein fester Releasetermin wurde noch nicht genannt und der ungefähr zeitgleich erscheinende Serienableger **Alan Wake: American Nightmare** bleibt auch vorerst Xbox-exklusiv. ❑

Info: http://www.alanwake.com

SNIPER ELITE V2

Scharfschützen-Action

Knapp sieben Jahre nach dem ersten Teil erscheint im April die Fortsetzung der Scharfschützen-Simulation **Sniper Elite**. Die Story ist dabei simpel wie beklemmend: Sie verkörpern einen alliierten Scharfschützen während des Zweiten Weltkriegs. Im zerbombten Berlin lautet ihr Auftrag, einen deutschen Raketenwissenschaftler zu liquidieren. Wie das Scharfschützen nun mal so machen, gehen Sie dazu lautlos und überlegt vor und schalten einzelne Gegner aus großer Entfernung aus. Für Auflockerung sorgen gelegentliche Nahkampf-Einlagen oder Szenen, in denen Sie Konvois mit Sprengladungen zerstören. Großer Wert wird bei alledem auf Realismus gelegt. Die Soundeffekte wurden in penibler Kleinstarbeit aufgenommen, Schüsse werden durch Windstärke und Entfernung beeinflusst. Für Probleme könnte in Deutschland allerdings die Brutalität des Spieles (inklusive Röntgen-Kill-Cam) sorgen. ❑

Info: http://www.rebellion.co.uk


Das zerstörte, vom Krieg gezeichnete Berlin wird bedrückend realistisch dargestellt.

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

UNREAL

Während der Spike VGAs sprach Epics Design Director Cliff „Cliffy B" Bleszinski nicht nur über **Fortnite** (siehe Seite 10), sondern auch darüber, dass er gerne das allererste **Unreal** neu auflegen würde – im Stile von **Fallout** oder **Skyrim**! Klingt nach einer absurden Idee, aber sollte etwas daraus werden, sind wir natürlich gespannt!

Info: http://epicgames.com

VALVE

Das Internet schreibt schon komische Geschichten. So verfasste ein User des Portals 4chan eine nicht sonderlich ernst gemeinte, völlig zusammenhanglose, mit Schimpfwörtern gespickte Mail an Valves Chef Gabe Newell. Dessen Antwort: „Ich nehme an, es würde deine Wut nicht verringern, wenn wir all deine Lieblings-Dinge auf der E3 ankündigen?" Yay!

Info: http://www.valvesoftware.com

ULTIMA ONLINE 2

Dass **Ultima**-Erfinder, Kult-Entwickler und Raumfahrer Richard Garriott derzeit an einem Spiel namens **Ultimate RPG** arbeitet, ist kein großes Geheimnis. Nun verriet er in einem Interview, dass er das Projekt als geistigen Nachfolger von **Ultima Online** ansehe und auch wieder gern mit EA zusammenarbeiten würde, um ein offizielles **Ultima Online 2** daraus zu machen.

Info: http://www.richardgarriott.com



SOUTH PARK: THE GAME

Erste Infos zum Anarcho-Rollenspiel

Obsidian Entertainment, die Macher von **Fallout: New Vegas**, arbeiten an einem Rollenspiel, das auf der US-Comic-Serie **South Park** basiert. In **South Park: The Game** übernehmen Sie die Rolle eines Jugendlichen, der neu in die fiktive Stadt South Park gezogen ist. Auf Wunsch des Serienerfinders Trey Parker spricht Ihr Hauptcharakter während des gesamten Spiels kein Wort – Parker bevorzugt in Rollenspielen nämlich stumme Helden. Dafür haben Sie freie Hand bei der Erschaffung des Charakters, Eric Cartman greift Ihnen dabei sogar unter die Arme. Als Klassen stehen Zauberer, Paladin, Abenteurer und Schurke zur Auswahl. Storytechnisch begründet wird dies damit, dass in South Park gerade ein riesiges Live-Rollenspiel stattfindet. Mit einem Handy überwachen Sie dabei Ihre Verbündeten und Ihren Ruf bei unterschiedlichen Gruppierungen. Grafisch orientiert man sich an der Serie, auch die Kämpfe betrachten Sie von der Seite. ❑



Info: http://www.obsidianent.com



Kämpfe betrachten Sie von der Seite – dadurch soll das Flair der Serie erhalten bleiben.

MONOLITH

Adventure enthüllt

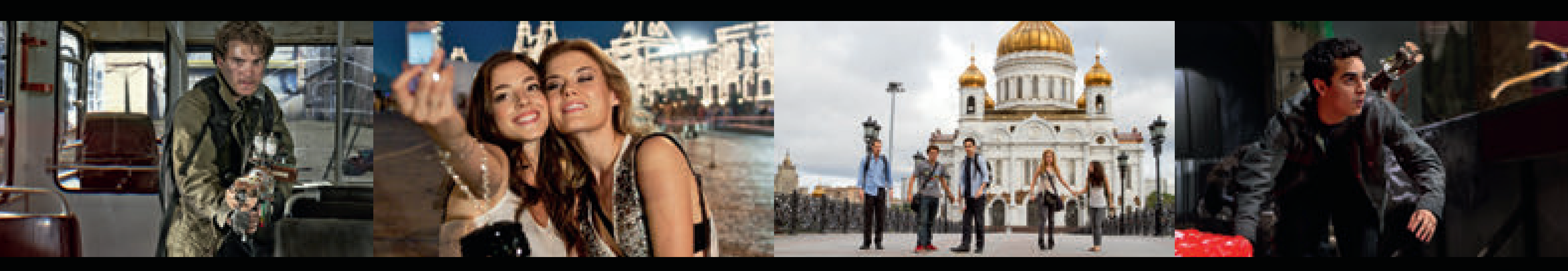


Ein erstes Artwork zu **Monolith** lässt auf eine bedrückende, düstere Atmosphäre in dem Spiel schließen.

Der Entwickler Animation Arts (mit Firmensitz in Halle an der Saale) arbeitet neben **Geheimakte 3** und dem neuen Episoden-Adventure **Columbus 4** (siehe Seite 114) auch am Adventure **Monolith**, das ein Science-Fiction-Setting hat. Pilot Nolan Carter stürzt auf einen kargen Planeten ab. Um zu überleben, folgt er einem mysteriösen, rhythmischen Signal, an dessen Ursprung er sich Hilfe erhofft. Was er dann aber entdeckt, stellt alles infrage, woran er bisher geglaubt hat, und lässt ihn sogar an seinem Verstand zweifeln. **Monolith** wird ebenso wie ein anderes noch unangekündigtes Adventure von Animation Arts zwar nur bis zu drei Stunden Spielzeit bieten, soll aber von gewohnt hoher Animation-Arts-Qualität sein. Eine Art „Short Stories“ oder „**Geheimakte** light“ eben. ❑

Info: www.animationarts.de

- GEWINNSPIEL ++ DARKEST HOUR ++ GEWINNSPIEL ++ DARKEST HOUR ++ GEWINNSPIEL ++ DARKEST HOUR ++ GEWINNSPIEL +



Gewinnspiel zum Action-Thriller Darkest Hour, ab 29.12. im Kino

DARKEST HOUR

In dem 3D-Film **Darkest Hour** reisen vier junge Leute nach Moskau, um die faszinierende Metropole zu erleben. Nach einer Invasion aus dem All mutiert die Party-Nacht zu einem knallharten Survival-Trip.

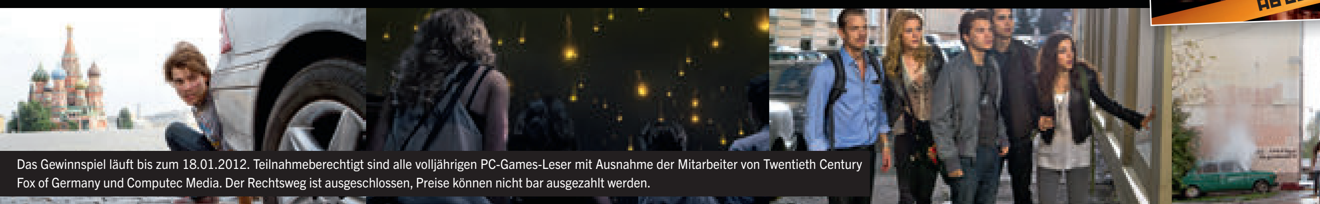
Am 29. Dezember kommt der spannende Action-Thriller in die Kinos. In Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox verlosen wir ein **perfektes Party-Wochenende** in Berlin. Dafür müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

WIE HEISST DIE HAUPTSTADT RUSSLANDS?

Und das gibt es bei uns zu gewinnen: Mit zwei charmanten russischen Begleiterinnen wird der Gewinner samt drei Freunden eine Nacht lang per Stretchlimousine in die besten russischen Bars und Clubs Berlins chauffiert – Abendessen, Drinks und Gästeliste natürlich inklusive! Der Preis beinhaltet neben dem Limousinenshuttle mit gefüllter Minibar und Diskokugel die Übernachtung für vier Personen (ohne Anreise), Abendessen in einem authentischen russischen Restaurant sowie eine Auswahl der besten russischen Locations Berlins!

Teilnehmen ist ganz einfach: Sie müssen lediglich auf www.pcgames.de/gewinnspiele surfen und dort auf den Link zu unserem **Darkest Hour**-Gewinnspiel klicken. Viel Glück!





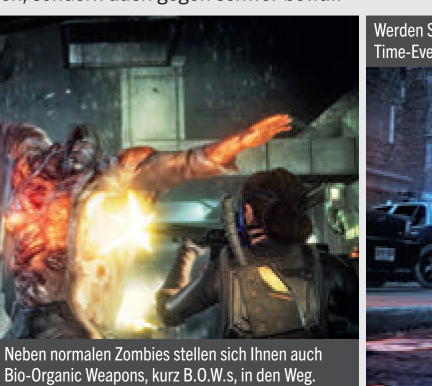
Das Gewinnspiel läuft bis zum 18.01.2012. Teilnahmeberechtigt sind alle volljährigen PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Twentieth Century Fox of Germany und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Capcom wagt den Seitenwechsel

Mit **Resident Evil 4** und **5** stellte Capcom den Action-Anteil der Survival-Horror-Serie bereits sehr stark in den Vordergrund. **Operation Raccoon City** geht noch einen Schritt weiter und präsentiert sich als reinrassiger Third-Person-Shooter, der eine Storybrücke zwischen den Teilen 2 und 3 schlagen soll. Der Clou: Sie schlüpfen dabei nicht in die üblichen Rollen, sondern übernehmen die finstere Gegenseite. Als Teil der Spezialeinheit des Umbrella Security Service hat der Spieler den Auftrag, sämtliche Spuren des T-Virus-Ausbruchs in Raccoon City zu verwischen und alle Zeugen zu eliminieren. So kämpfen Sie nicht nur gegen Zombies und Mutanten, sondern auch gegen schwer bewaffnete Regierungstruppen, die zur Beweissicherung in die Stadt entsandt wurden. Sämtliche Umbrella-Mitarbeiter stehen ebenso auf der Abschussliste wie die eigentlichen Helden der Serie. Anders als bei bisherigen **Resident Evil**-Spielen ist das Gameplay als Koop-Abenteuer konzipiert. Bis zu vier Spieler können gemeinsam losziehen und aus sechs unterschiedlichen Charakteren wählen, die vom Sanitäter bis zum Sprengmeister die in modernen Shootern üblichen Soldatenklassen abdecken. Sind keine oder zu wenig Online-Freunde zur Stelle, greift die CPU ein und übernimmt die freien Plätze. Das Spiel soll im März 2012 erscheinen. ❑

Info: www.slantsixgames.com/


Neben normalen Zombies stellen sich Ihnen auch Bio-Organic Weapons, kurz B.O.W.s, in den Weg.

Werden Sie von einem Zombiehund angefallen, folgt ein Quick-Time-Event. Wenn Sie dieses vermasseln, werden Sie infiziert.


STALKER 2

Entwicklerstudio dichtgemacht?

Was sich zuerst nach einem schlechten Scherz anhörte und als Gerücht im Internet die Runde machte, wurde kurze Zeit später von Dmitri Bourkovski, Director beim Entwickler GSC Gameworld, per Twitter bestätigt: Das **Stalker 2**-Studio wird dichtgemacht. Mittlerweile äußerten sich auch weitere Mitarbeiter des ukrainischen Spieleentwicklers zu Wort. Laut Marketing Director Sergey Galyonkin etwa waren gescheiterte Verhandlungen über die Konsolenversion das Ende von GSC Gameworld. Andere Quellen behaupten, der CEO Sergei Grigorovich habe das Studio geschlossen, weil er mit dem Entwicklungsstand von **Stalker 2** nicht zufrieden gewesen sei. Einige Mitarbeiter hingegen äußerten sich sehr überrascht und vor allem eher verhalten. Joe Mullin, der Social-Media-Verantwortliche der Firma, ließ über Twitter wissen, dass man versuche weiterzumachen, aber dass noch nichts sicher sei. Außerdem blieben die Webseite und das Forum weiterhin in Betrieb. Lediglich der Shop würde geschlossen werden. Gerade diese Unsicherheit seitens Mullins und der Fakt, dass GSC Gameworld zwei Tage vor der angeblichen Schließung noch Feedback der Fans einforderte, um das Spiel zu verbessern, lassen die Gerüchteküche weiter brodeln. Dass alles ein PR-Scherz sei oder GSC Gameworld lediglich neue Büroräume bezogen habe, sind nur zwei der Vermutungen. Was nun genau mit dem Entwicklerstudio passiert und ob und an wen die Rechte zur **Stalker**-Serie bei einer Schließung verkauft werden, ist also weiterhin unbekannt. ❑

Info: http://www.gsc-game.com


Die düstere, hoffnungslose Atmosphäre war schon immer ein Pluspunkt der **Stalker**-Spiele.


Zeitgleich mit der Meldung bezüglich der Schließung tauchten einige Artworks auf.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Afterfall: Insanity	Action-Adventure	The Games Company	1. Quartal 2012
Seite 90	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November 2011
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft Game Studios	1. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2012
Seite 70	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	25. November 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 42	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Borderlands 2	Action-RPG	2K Games	31. März 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	CoD: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	November 2012
Seite 32	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal 2012
	Crusader Kings 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	17. Januar 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	Sommer 2012
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Deponia	Adventure	Daedalic	17. Januar 2012
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	1. Quartal 2012
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Nicht bekannt
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
▶	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Action	Namco Bandai	Januar 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
	Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 92	Flatout 3: Chaos and Destruction	Rennspiel	Strategy First	13. Dezember 2011
	Forged by Chaos	Action	Nicht bekannt	2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	Sommer 2012
	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr 2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Adventure	Ubisoft	Frühjahr 2012
▶	Insane	Action	THQ	2014
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Seite 38	Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	Februar 2012
Seite 84	Jurassic Park: The Game	Action-Adventure	Telltale Games	16. November 2011
	King Arthur 2	Strategie	Paradox Inter.	13. Januar 2012
Seite 18	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal 2012
Seite 86	LEGO Harry Potter: Die Jahre 5-7	Action-Adventure	Warner Bros.	25. November 2011
	Lineage Eternal: Twilight Resistance	Online-Rollenspiel	Ncsoft	Nicht bekannt
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
Seite 36	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Medal of Honor 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2012
	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	2012
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 76	Minecraft	Sandbox	Mojang	18. November 2011
Seite 44	Port Royale 3	Wirtschafts-Simulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 26	Prototype 2	Action	Activision	24. April 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
Seite 48	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	30. März 2012
Seite 50	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	2. März 2012
▶	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	27. April 2012
	Scivelation	Action	Zuxxez	2012
Seite 88	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Dtp Entertainment	22. November 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	16. März 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	Frühjahr 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	22. Dezember 2011
Seite 93	Steel Armor	Simulation	UIG Entertainment	14. Dezember 2011
	Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2012
Seite 54	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
Seite 94	The Haunted: Hell's Reach	Action	Valusoft	25. Oktober 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
	The Sims 3: Showtime	Lebenssimulation	Electronic Arts	6. März 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal 2012
	Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai	Strategie	Sega	März 2012
Seite 80	Trine 2	Action	Atlus	11. Dezember 2011
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Dtp Entertainment	17. Februar 2012
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	WildStar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	9. März 2012
▶	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	Y – Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal 2012

DER HERR DER RINGE ONLINE

Fünftes Update erschienen

Gute Neuigkeiten für Hobby-Hobbits: Anfang Dezember veröffentlichte Turbine das fünfte Update für **Der Herr der Ringe Online**. Thematisch geht es weiterhin um Isengart, die Heimat Sarumans. Im neuen 12-Spieler-Schlachtzug „Turm Orthanc" treten Sie dann auch endlich dem abtrünnigen Zauberer entgegen. Zusätzlich locken vier weitere neue Instanzen mit Beutestücken. Um hier leichter eine Gruppe zusammenzustellen, verfügt **HdRO** nun über einen Instanzen-Finder, ähnlich wie der große Konkurrent **WoW**. Auch das Inventar wird entmüllt – Rufgegenstände müssen nicht mehr zu NPCs gebracht werden, sondern sind direkt aktivierbar. ❑

Info: www.lotro.com

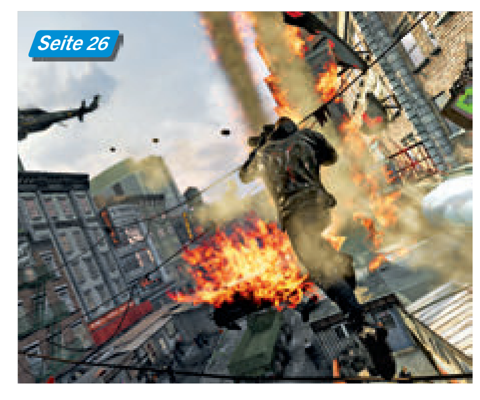


In Sarumans Turm treffen Sie unter anderem auf diesen riesenhaften Herren.

VORSCHAU 01/12

INHALT

ACTION
PROTOTYPE 2



Protagonist Heller stehen im Kampf neben seinen Mutationen auch mal Gewehr, Granat- oder Raketenwerfer zur Verfügung. Alles weitere über **Prototype 2** lesen Sie in unserer ausführlichen Vorschau.

STRATEGIE
COMMAND & CONQUER: GENERALS 2



Lange haben **C&C**-Fans darauf gehofft, nun hat EA ihr Flehen erhört und einen Nachfolger zu **Command & Conquer: Generäle** angekündigt! Erste Fakten und alles rund um Entwickler Bioware Victory lesen Sie ab Seite 32.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.12.11)

1. **DIABLO 3**
   Rollenspiel | Blizzard Entertainment
   Termin: 1. Quartal 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5**
   Action | Rockstar
   Termin: Nicht bekannt
3. **MASS EFFECT 3**
   Action-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 8. März 2012
4. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 20. Dezember 2011
5. **RISEN 2: DARK WATERS**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: 27. April 2012
6. **STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard Entertainment
   Termin: 2012
7. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NCsoft
   Termin: 2012
8. **BIOSHOCK INFINITE**
   Ego-Shooter | 2K Games
   Termin: 2012
9. **FAR CRY 3**
   Ego-Shooter | Ubisoft
   Termin: 2012
10. **MAX PAYNE 3**
    Action | Rockstar
    Termin: März 2012

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft." *Robert Horn*

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2013

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.

DER WILL DOCH NUR SPIELEN

Spiel oder Realität? Dank der Funktionen des **Acer Aspire 7750G** ist das gar nicht so leicht zu sagen. Denn egal, wie aufwändig und anspruchsvoll aktuelle Spiele und Anwendungen sind, Windows® 7, der Intel® Core™ i7-2670QM Prozessor der zweiten Generation mit 2,20 GHz, Intel® Turbo-Boost 2.0 bis zu 3,10 GHz und 6 MB Intel® Smart-Cache stillen auch den größten Leistungshunger!

Perfekter Partner

Doch erst mit dem richtigen Team spielt der Prozessor auch auf Topniveau: Die AMD Radeon HD 6850 mit 1024 MB Grafikspeicher sorgt für rasante und ruckelfreie Optik in höchster Qualität, schnelle 8 GB DDR3-RAM für die passende Menge Arbeitsspeicher und die Verwendung einer 120 GB Intel® SSD in Kombination mit einer 750 GB großen S-ATA Festplatte für die perfekte Kombination von Tempo und Speicherplatz.

Schicker Spielkamerad

All die Leistung ist perfekt verpackt, denn zu feinem Style und fulminanter Power ist „Volcanic Black" der genau passende Farbton. Das Display misst 44 Zentimeter (17,3 Zoll), dabei verwöhnt das HD+ Acer CineCrystal™ High-Brightness TFT mit LED Backlight (220-nit), 8 ms Reaktionszeit und einer Auflösung von 1600 x 900 Pixeln die Augen. Über dem Bildschirm ist eine HD-Webcam eingelassen, und Dolby® Advanced Audio v2 sorgt neben dem visuellen auch für akustisches Vergnügen.

1A Ausstattung

Hier finden Spieler garantiert schnell Anschluss, denn das Acer Aspire 7750G bietet zwei USB 2.0-Ports sowie einen schnellen USB 3.0-Anschluss. Als optisches Laufwerk dient ein Blu-ray Disc™ ROM mit DVD SuperMulti (DL). Ein 9-Zellen-Akku sorgt (abhängig von der Anwendung) für bis zu 3,5 Stunden Akkulaufzeit. Als Betriebssystem kommt Windows 7 Home Premium 64 Bit zum Einsatz, sodass Gamer in den Genuss von Funktionen wie DirectX 11 und Spiele-Explorer kommen und von der Unterstützung von Games for Windows profitieren.

Features vom Feinsten:

- Original Windows® Home Premium 64 Bit
- Intel® Core™ i7 Quad Core Prozessor
- AMD Radeon™ HD 6850 Grafik
- Schneller 8 GB Arbeitsspeicher
- Super schnelle 120 GB Intel® SSD + große 750 GB S-ATA Festplatte
- Blu-ray Laufwerk



Mehr Infos unter www.acer.de und www.windows7.de

Acer empfiehlt Original Microsoft® Software.





Epische Kämpfe gegen gigantische Bossmonster kennt man eher aus Actionspielen. Das dürfte **Kingdoms of Amalur** schon bald ändern.

Die vier Glücklichen im Eingangsbereich von EA (von links): Mike Lüders, Steffen Kern, Oliver Martin und Aljoscha Alquati. Die verwaschene Bildqualität liegt übrigens an der unruhigen Hand des fürs Foto verantwortlichen Redakteurs.

Sneak Peek

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Von: Viktor Eippert/ Florian Emmerich

Offene Spielwelt + actiongeladene Kämpfe = vier glückliche Leser

Mögen Sie Samstage? Also wir lieben Samstage! An Samstagen kann man ausschlafen, super entspannen, ins Kino gehen, mit Freunden einen heben, einen Tagesausflug unternehmen, versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen oder einfach nur den Tag genießen. Vier PC Games Leser nutzten einen dieser – wie wir finden – zu seltenen Wochentage ausgefallener: Mit einem ausgiebigen Trip in das malerische Fantasy-Reich Amalur. Doch zuvor ging es nach Köln, zum Sitz von Publisher-Schwergewicht EA, direkt am Rheinufer. Denn dort wartete eine inhaltlich komplette Vorschau-Version des Action-Rollenspiels **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, die sowohl unsere vier Leser als auch wir einige Stunden lang von Anfang an spielen durften.

Zeitig trudeln die vier Sneak-Teilnehmer ein und tragen sich ins große Gästebuch am Empfang ein. Den Anfang macht Mike Lüders. Er kommt als Einziger mit dem Auto, hat daher einen Zeitpuffer für die Anfahrt eingeplant. Während der kleinen Wartezeit erklärt uns Mike, wie er auf **Reckoning** aufmerksam wurde: „Ich habe bereits einige Bücher von Salvatore gelesen und bin nun natürlich gespannt, welchen Einfluss er auf **Reckoning** ausübt.“ [A.d.R. Der Autor R.A. Salvatore ist vor allem für seine zahlreichen Fantasy-Romane im **Dungeons & Dragons**-Universum bekannt. Er zeichnet für die 10.000 Jahre umspannende Hintergrundgeschichte von Amalur verantwortlich.] Außerdem mag Mike Fantasy-Szenarien und ist begeisterter Rollenspieler. **Reckoning** fällt daher sozusagen genau in sein Beuteschema. Einige Minuten später betreten Steffen Kern und Oliver Martin den Raum. Die beiden kamen mit dem gleichen Zug aus Hannover und hatten so die Gelegenheit, sich bereits auf dem Weg etwas auszutauschen. An Themen dürfte es dabei nicht gemangelt haben, schließlich kommen Steffen und Oliver mit RPGs unter ihren Lieblingsgenres auf einen gemeinsamen Nenner. Der Vierte im Bunde ist Aljoscha Alquati, der für diese Anspielmöglichkeit von **Reckoning** sogar den weiten Weg aus Österreich auf sich genommen hat! Etwa sieben Stunden Zugfahrt in eine Richtung sind für die weite Strecke nötig. „Das ist es mir wert!“, hat uns Aljoscha am Telefon versichert, als wir ihn ein paar Tage zuvor über seine Teilnahme an der Sneak Peek in Kenntnis setzten.

Ohne größere Umschweife verteilen sich die vier Leser auf die bereits vorbereiteten Rechner und … sterben! Nur virtuell, versteht sich, denn **Reckoning** beginnt ziemlich untypisch mit dem Tod und der da-

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

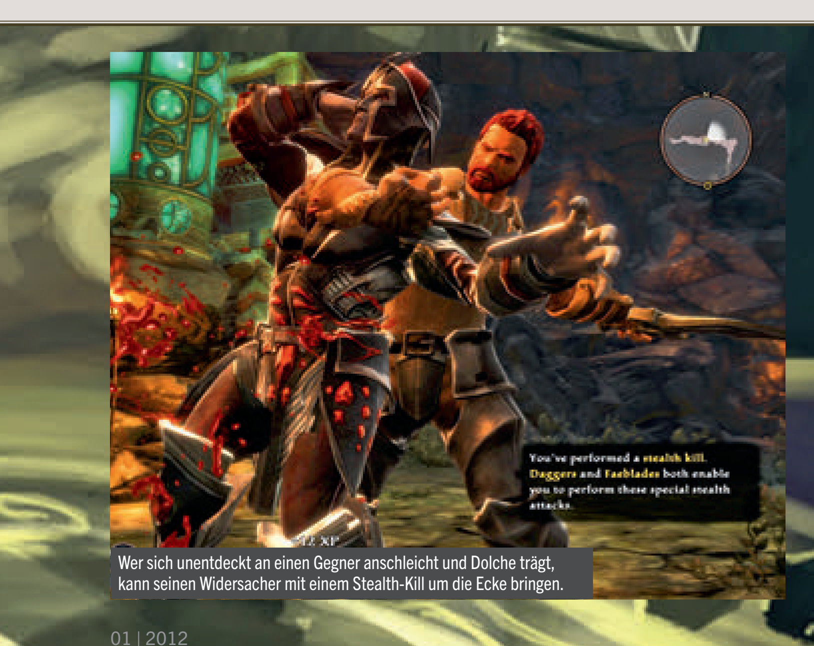
Ein Auswahlrad und mehrere Antwortmöglichkeiten – in puncto Dialogsystem halten sich die Entwickler an etablierte Genre-Standards.

Im Reckoning-Modus (eine Art zeitbegrenzter Super-Modus) erledigte Gegner bringen zusätzliche Erfahrungspunkte.

Reckoning spart nicht mit Effekten bei Spezialattacken und Zaubern. Hier blitzt und brutzelt es am laufenden Band. Zu unserer Freude!

rauf folgenden Wiederauferstehung des Helden. Der ungewöhnliche Einstieg kommt bei allen Teilnehmern gut an und weckt Neugierde. „Coole Idee, die Spielfigur quasi mit der Charaktererstellung wiederzubeleben; sehr stylish und vor allem neu", lobt Oliver. Nach dem stimmungsvollen Einstieg lernen die vier Amalur-Neulinge in einem einführenden Abschnitt die Grundlagen des Spiels und erfahren mehr über die wundersame Rückkehr ins Reich der Lebenden. Offensichtlich ist sie das Werk des Gnomen-Wissenschaftlers Fomorus Hugues, der nach einem Weg zur Unsterblichkeit forscht. Dafür entwickelte der Akademiker einen sogenannten Seelenbrunnen, der Verstorbene reanimieren soll. Nach jahrelangen Fehlschlägen ist der Spielcharakter der Erste, bei dem es geklappt zu haben scheint.

Als die Jungs das Gnomenlabor hinter sich lassen, wird es so richtig interessant. Denn hier entlässt sie **Kingdoms of Amalur** in seine offene Spielwelt und das Sneak-Quartett kann tun und lassen, was es will. Aljoscha folgt der Hauptquest, bis er in das erste Dorf kommt. Jetzt heißt es erst mal sich in Ruhe umsehen. Die Siedlung wird von Aljoscha nach Brauchbarem durchsucht, die NPCs nach Aufgaben und nützlichen Infos befragt und die Taverne betreten. Danach stattet Aljoscha dem örtlichen Händler einen Besuch ab und verscherbelt überflüssige Gegenstände. Konkret Nahkampfwaffen und schwere Rüstungen. Zauberstäbe und Roben werden nur in Einzelfällen verkauft, immerhin spielt Aljoscha einen Magier. Wobei diese Aussage so nicht völlig korrekt ist. Eine Klassenwahl gibt es in **Kingdoms of Amalur** nicht. Statt-



Wer sich unentdeckt an einen Gegner anschleicht und Dolche trägt, kann seinen Widersacher mit einem Stealth-Kill um die Ecke bringen.

„Ranschleichen, Dolche rein und Feuerball hinterher. Toll!"

NAME: Oliver Martin ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Neverwinter Nights, Mass Effect**

OLIVER ÜBER KINGDOMS OF AMALUR:
„Die Technik des Spiels ist sehr gut und auch die Atmosphäre stimmt. Aber mir ist die Grafik zu bunt, zu comichaft. Und es gibt zu viel Freiheit: Wenn ich nicht in die Hauptstory gezwungen werde, habe ich das Gefühl, dass es keinen interessiert, ob ich die Welt rette oder nicht. Ich habe richtig Lust auf **Reckoning** bekommen, aber da ich mit **SW:TOR** anfange, weiß ich nicht, ob ich im Februar Zeit für ein derart umfangreiches Spiel haben werde."

Schicksalshafte Fähigkeitenwahl: Die Charakterentwicklung

In den meisten Rollenspielen bestimmt die Klassenwahl über die verfügbaren Fähigkeiten der Spielfigur. Kingdoms of Amalur dreht den Spieß um!

Statt Ihrem Alter Ego während der Charaktererschaffung eine feste Klasse aufzudrücken, bestimmen Sie seine Ausrichtung durch das Erlernen von Fähigkeiten. Bei jedem Stufenaufstieg dürfen Sie drei Skillpunkte frei auf die Talentbäume Macht, Magie und Finesse verteilen **1**. Der Machtbaum beinhaltet klassische Krieger-Fähigkeiten, Finesse steht für schurkische Talente und Magie erklärt sich von selbst. Dabei steigert jeder verteilte Punkt das Können des Helden im jeweiligen Bereich. Das spielt wiederum eine Rolle bei der Wahl seines Schicksals **2**. Letzteres stellt im Endeffekt die derzeitige Klasse des Protagonisten dar und verschafft ihm passive Boni, manchmal sogar spezielle Fähigkeiten. Wer mit seinem Schicksal nicht (mehr) zufrieden ist, kann es jederzeit bei sogenannten Schicksalswebern wechseln. Sofern die Voraussetzungen für die Neuausrichtung erfüllt sind.





Nicht nur normale Angriffe können Sie in **Reckoning** zu Kombos verknüpfen, auch manche Talente sind so gestrickt. „Aftershock" lässt sich beispielsweise drei Mal hintereinander anwenden. Dabei erscheinen immer größere Felsenspieße, die getroffenen Feinden schaden. Beim Kombo-Abschluss besteht sogar die Chance, ein Beben auszulösen, das Gegner temporär betäubt.

dessen entscheiden Sie sich für ein Schicksal, das Sie im Spielverlauf gegen einen Obolus jederzeit bei Schicksalswebern wechseln können. Welche Schicksale der eigene Held annehmen darf, hängt davon ab, in welche der drei Fähigkeitenbäume (Macht, Magie und Finesse) Sie beim Stufenaufstieg investieren. Auf diese Art sind diverse Klassenkombinationen möglich und **Reckoning** schränkt Sie nicht in ihrer Spielweise ein. Ein schleichender Krieger mit Defensivzaubern ist genauso drin wie ein bogenschießender Zauberer mit schwerer Metallrüstung. Das Konzept finden alle vier Probespieler gut, Aljoscha betont aber, dass sich die Schicksale „nicht stark genug auswirken". Hier stimmen wir dem Österreicher zu. Bis auf passive Boni hat die Wahl des Schicksals (bis zu dem von uns gespielten Punkt) keinerlei Auswirkungen. Etwas mager!

Kurz darauf verschlägt es Steffen in das gleiche Dörfchen. Er will dort vor allem eines: Items. Und zwar möglichst alle. Daher schreckt er mit seinem zum Krieger getrimmten Helden auch nicht davor zurück, Truhen und Schränke zu plündern, während ihn NPCs beobachten – sprich, offenkundig zu stehlen. Derartiges Verhalten ruft in **Kingdoms of Amalur** sofort die Stadtgarde auf den Plan, woraufhin Steffen scherzhaft sagt: „Die sollen sich nicht so anstellen. Der ganze Kram gehört doch eh mir. Der Truhenbesitzer weiß das nur noch nicht." Anstatt ein paar Goldstücke zu löhnen und so seine Verbrechen zu sühnen, liefert er sich eine Stra-



Die geschmeidigen Charakteranimationen tragen wesentlich zur tollen Wirkung der Kämpfe im Spiel bei.



Trolle, Dämonen, Geisterwesen – das Kreaturenrepertoire in **Reckoning** umfasst die üblichen Fantasy-Verdächtigen. Deren Design ist allerdings mitunter recht abgefahren.

Das Handwerkssystem

Umfangreich, vielseitig und mächtig – mit dem Crafting bauen Sie sich in Reckoning Ihre ganz eigene Traumausrüstung zusammen.



Das Tolle am Handwerk in Reckoning: Jeder Gegenstand darf in seine Einzelteile zerlegt und mit anderen Komponenten neu erschaffen werden, was unzählige Möglichkeiten zur Individualisierung bietet. Ein Beispiel: Sie finden einen mächtigen Zauberstab, der über immense Angriffskraft verfügt und Eisschaden austeilt. Allerdings spielen Sie einen nahkampforientierten Schurken mit Dolchen, der den Zauberstab nicht nutzen kann. Kein Problem! Einfach sowohl die Dolche als auch den Stab zerlegen und aus den Materialien einen Satz neuer Dolche mit deftigem Eisschadens-Bonus schmieden. Ebenfalls schön: Beim Mischen von Tränken ist nicht zwingend ein Rezept erforderlich. Wer die richtigen Ingredienzien vermischt, kommt ebenfalls zum Ziel und entdeckt so bisher unbekannte Rezepte. An Zutaten mangelt es dabei nur selten. Quasi an jeder Ecke der Wildnis finden Sie Blumen oder Sträucher, aus denen Sie Reagenzen gewinnen.



„Einmal Krieger, immer Krieger!“

STEFFEN ÜBER KINGDOMS OF AMALUR:
„Das Kombo-System ist mal was Neues in einem PC-Rollenspiel. Das spielt sich fast so dynamisch wie ein **Darksiders**. Nach kurzer Eingewöhnung ging es auch leicht von der Hand – so leicht, dass ich gleich die erste Stadt verwüstet habe. Auch das Handwerkssystem macht Spaß, man kann schier endlos viele Waffen und Rüstungen basteln, die sogar cool aussehen.“

NAME: Steffen Kern
ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Darksiders, Skyrim, Half-Life 2, Diablo**

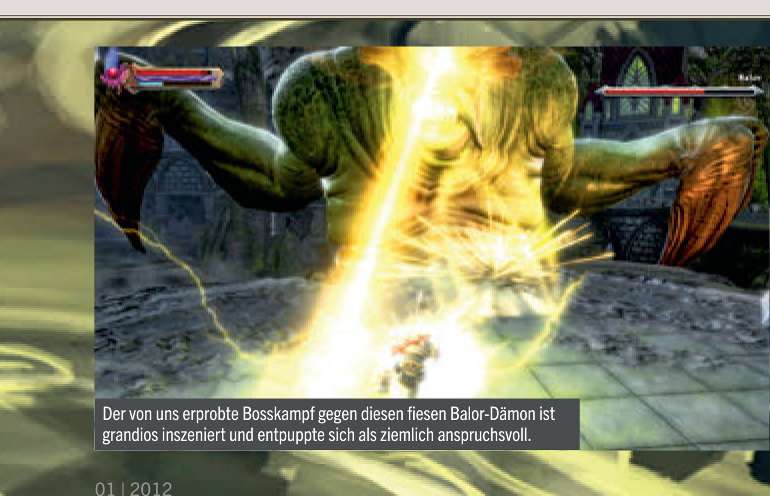
„Ich warte erst noch den Test ab.“

ALJOSCHA ÜBER KINGDOMS OF AMALUR:
„Das Kampfsystem ist sehr schnell, aber nicht zu hektisch. Fähigkeiten lassen sich speziell im späteren Spielverlauf gut kombinieren und ergeben sich intuitiv. Am besten haben mir die Finishing-Moves gegen Boss-Gegner gefallen. Dass sich nach dem Tutorial die Spielwelt öffnet, finde ich sehr gut. Ich erkunde gerne und erledige jede Nebenquest, die ich finde.“

NAME: Aljoscha Alquati
ALTER: 21 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Morrowind, Final Fantasy VII** und generell Bioware-Spiele

ßenschlacht mit der Stadtgarde. Einige Leichen und das Achievement „A life in crime“ später stellt Steffen fest, dass die Stadtwache nicht lockerlässt und alle NPCs der Umgebung, inklusive Questgeber, vor ihm davonlaufen. Nach einem „Aber die haben doch angefangen!“ kommt er zur Vernunft und stellt sich der Justiz. Da er die inzwischen deutlich höhere Geldstrafe von etwa 7.800 Goldstücken nicht berappen kann, bleibt nur der Weg ins Kittchen. Landen Sie in **Reckoning** im Gefängnis, können Sie die Strafe entweder absitzen (was Erfahrungspunkte abhängig von der Schwere der Vergehen kostet) oder einen Ausbruchsversuch wagen. Und wofür entscheidet sich unser Langfinger? Den Fluchtversuch natürlich! Die Gefängnistür bekommt er mittels Dietrich noch erfolgreich geknackt, bei den Gefängniswärtern ist dann aber endgültig Schluss mit seiner kleinen Rebellion. Logisch, so ganz ohne Ausrüstung kämpft es sich auch verdammt schwer gegen bis an die Zähne bewaffnete Wachen. Mit genug Vorsicht und den entsprechenden Schleichfähigkeiten lässt sich aber selbst diese Situation meistern. Alle vier Teilnehmer (ja, selbst Stibitz-Steffen) finden diesen Spielaspekt super umgesetzt, er trägt ungemein zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt und deren Bewohner bei.

Wenn sich Steffen nicht gerade mit dem Gesetz anlegt, sammelt er die meiste Zeit Handwerksrohstoffe und Alchemiezutaten. Das ist ohnehin wesentlich ungefährlicher. „Ich kann einfach nichts links liegen las-



Der von uns erprobte Bosskampf gegen diesen fiesen Balor-Dämon ist grandios inszeniert und entpuppte sich als ziemlich anspruchsvoll.

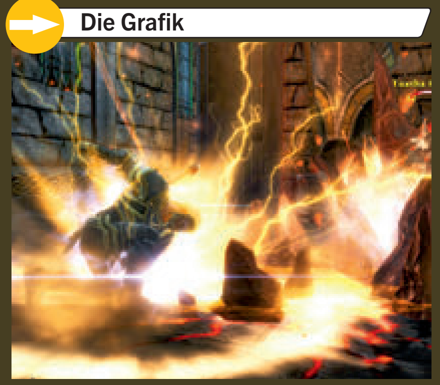


Bereits auf niedrigen Stufen wirkt der eigene Held dank des gelungenen Itemdesigns richtig episch.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Die Grafik



Leser: Auch wenn dem einen oder anderen die Grafik zu bunt war, sind sich die Probanden einig: Stimmig und passend ist der Stil allemal, auch die technische Seite hinterlässt einen positiven Eindruck.

PC Games: Die Welt von **Kingdoms of Amalur** ist etwas schräg, mit Feen, Trollen, viel Magie und dunklen Elfen rutscht das Setting beinahe in Richtung Märchen – da passt der Comiclook hervorragend. Zudem nimmt er den teils recht brutalen Finishing-Moves ihre Schärfe. Wichtig ist, dass alles in der Welt zusammenpasst. Und das tut es.

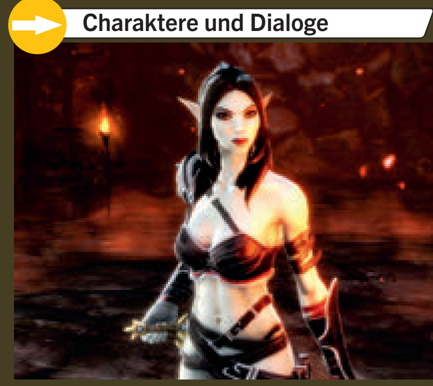
Quests und Storypräsentation



Leser: Gerade die Abwechslung bei den Nebenaufgaben überzeugte, von der Hauptgeschichte waren die meisten auch angetan. Ein Spieler verzichtete gar ganz aufs Quest-Text-Lauschen, um sich nicht vorab zu viel zu spoilern. Nur ein Leser empfand die Geschichte als relativ fad.

PC Games: Die Inszenierung der Quests ist dank Zwischensequenzen sehr gut. Ein paar neue Ansätze haben die Entwickler bei den Aufgaben gezeigt, ob sich das allerdings durch das gesamte Spiel zieht? Nach nur ein paar Stunden nicht zu beurteilen.

Charaktere und Dialoge



Leser: Gut gefiel unseren Lesern, dass man mehrere Antwortmöglichkeiten hat und durch Fragen mehr über die Welt erfahren kann. Nicht so gut kam hingegen der stumme Hauptcharakter an. Ein plappernder Held würde der Stimmung guttun.

PC Games: Die Dialoge sind nicht auf dem Niveau von Bioware-Spielen. Negativ ist, dass es keine Umschnitte gibt, man also bloß dem Gesprächspartner ins Gesicht blickt. Was jedoch gesagt wurde, war interessant. Einfluss auf die Geschichte wie etwa bei **The Wichter 2**? Bislang Fehlanzeige!

sen! Jede Quest wird gemacht, jedes Item eingesackt.“ An allen Ecken der Spielwelt finden Sie Pflanzen, die Sie ernten können und erschlagene Gegner lassen mitunter Werkstoffe fallen. Damit schmieden Sie an Werkbänken neue Waffen und Rüstungen oder brauen Tränke. Steffen macht sich bei der ersten Gelegenheit direkt ans Werk und schmiedet ein flammendes Langschwert für seinen Krieger. Zufrieden quittiert er seine Kreation mit: „Man hat eine schier endlose Zahl an Möglichkeiten, seine Waffen und Rüstungen zusammenzubasteln. Und die Effekte auf den Waffen sehen sehr cool aus.“ Mike wagt ebenfalls einen Versuch. Als er die Beschreibungstexte seiner Zutaten durchforstet, stößt er auf ein Reagenz, das eine lindernde Wirkung haben soll. Bei einem anderen steht, es wirke regenerativ. Und siehe da, beim Vermischen beider kommt ein Heiltrank heraus und Mikes Rezeptbuch ist um einen Eintrag größer.

Mike gehört übrigens zur Sorte „gründlicher Rollenspieler“. Er lässt sich Zeit, lässt jeden Dialog auf sich wirken, liest alle Beschreibungen aufmerksam durch und saugt jeden Aspekt der Spielwelt wie ein Schwamm auf. Für Spieler wie ihn hat **Reckoning** viel zu bieten. Ein Blick auf die Weltkarte lässt uns nur grob erahnen, wie umfangreich das Action-RPG wirklich ist. Auf jeden Fall groß.

Das merkt auch Oliver, der wie die anderen die meiste Zeit damit verbringt, einfach nur die Welt zu erkunden und Nebenaufträgen nachzugehen. Letztere waren in den ersten paar Spielstunden angenehm abwechslungsreich und warteten sogar ab und an mit netten Ideen auf. Einmal spielt man beispielsweise Fangen mit einem magischen Brunnen. Der wechselt nämlich ständig seine Position im Wald und hört mit dem Spuk erst auf, wenn man ein bestimmtes Zauberkraut in ihn wirft. Oliver spielt übrigens ebenso wie Mike und Steffen mit dem Gamepad. Nur Aljoscha vertraut auf Maus und Tastatur. Diese Quote ist nicht weiter verwunderlich, schließlich setzt **Reckoning** auf ein schnelles, direkt gesteuertes Kampfsystem, das an Spiele wie **Darksiders** oder die **God of War**-Reihe erinnert. Das funktioniert mit Maus und Tastatur auch gut, spielt sich mit dem Gamepad aber wesentlich intuitiver. Störender in puncto Maus- und Tastatursteuerung ist die Bedienung der Menüs. Die bestehen komplett aus Listen und manche Aktionen erfordern mehr Klicks als nötig. Für den Vergleich eines frisch gefundenen Items bedarf es auf dem Pad eines Knopfdrucks. Mit der Maus in der Hand müssen Sie den Gegenstand zunächst rechtsklicken, um dann aus dem sich öffnenden

MIKE ÜBER KINGDOMS OF AMALUR:

„Bereits der Spieleinstieg war einfach genial. Ich mag offene Spielwelten und der Look ist zwar sehr bunt, aber gleichzeitig sehr stimmig. Bereits als Anfangscharakter hat man das Gefühl, ordentlich auszuteilen. Ich freue mich darauf, das erfrischende Kampfsystem mit einem Magier auszutesten. Das Spiel wird gekauft!“



NAME: Mike Lüders ALTER: 37 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Baldur's Gate, Deus Ex, Batman**

„Gut, dass es Heiltränke gibt!“

Verrückt: Mit einer Kombo schleudern wir einen Gegner wie in einem Beat 'em Up in die Luft und landen noch einige Treffer, bevor er wieder auf dem Boden aufkommt.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Spielwelt und Atmosphäre



Leser: Bloß ein Spieler kam sich etwas verloren vor, alle anderen waren von den Möglichkeiten der offenen Fantasywelt fasziniert. In puncto Atmosphäre sind sich alle einig: Die ist stimmig, sehr überzeugend und wirkt wie aus einem Guss.

PC Games: Schick und detailreich ist die Welt bereits auf den ersten Blick. Offenbar auch groß und selbst in wenigen Spielstunden gab es viel Abwechslung. Dank der gelungenen Inszenierung, der guten Musik und der passenden Sound-Effekte erzeugen die Entwickler eine starke Atmosphäre.

Das Kampfsystem



Leser: Drei sind begeistert über das ungewohnt actionreiche Kampfsystem, was sie so in Rollenspielen noch nicht erlebt haben. Nur ein Teilnehmer sieht darin „nichts Halbes und nichts Ganzes."

PC Games: Direkt, intuitiv, verdammt dynamisch und garniert mit einem Kombo-System, das man sonst bei Action-Spielen wie **God of War** findet. Das macht Laune und beschert ein schnelles Spielgefühl. Zudem wirkt der eigene Charakter sehr heroisch, wenn er Feinde effektreich niederstreckt.

Die Charakterentwicklung



Leser: Zwei Magier, ein Schurken-Zauberer und ein Krieger: Jeder bastelte sich seine Wunschklasse. Mit den verschiedenen Skill-Optionen waren alle zufrieden. Man war sich einig, dass das Fähigkeiten-System zu den großen Stärken von **Reckoning** zählt.

PC Games: Viele Fragezeichen. Positiv ist die freie Wahl der Klassen-Gestaltung. Doch bietet das System genug Langzeitmotivation? Sind auch die höheren Fähigkeiten interessant? Und das Schicksals-System mit seinen passiven Boni lässt sich kaum einschätzen: Zu mächtig, gar überflüssig oder goldrichtig?

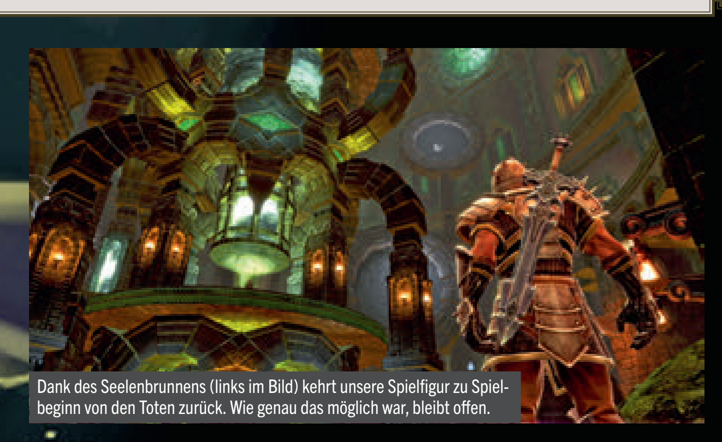
Kontextmenü die entsprechende Vergleichsanzeige per Linksklick anzuwählen. Ein Direktvergleich per Mouseover fehlte **Reckoning** in der von uns gespielten Version.

Nach einer Pause, in der sich alle Anwesenden mit Häppchen vom Catering-Service der im selben Gebäude befindlichen EA Sports Bar stärken und angeregt über das bisher Erlebte diskutieren, darf sich unser Leserquartett noch eine Stunde lang mit einem fortgeschrittenen Spielstand austoben. Der Held hat darin bereits die neunzehnte Stufe erreicht und ist auf eine Mischung aus Macht und Magie spezialisiert. Sein nächster Auftrag führt ihn zur Belagerungsschlacht um Mel Senshir. Nach Angaben der Entwickler dauert es etwa 15 Spielstunden ohne das Erfüllen von Nebenquests, um zu dieser Schlacht zu gelangen. Anders als bisher von **Kingdoms of Amalur** gewohnt ist dieser Spielabschnitt linear aufgebaut. Während an den Burgmauern ein gigantischer Krieg tobt, kämpft man sich über die Zinnen der Befestigungsanlage und hält die Angreifer davon ab, ins Innere zu stoßen. Spielerisch keine große Herausforderung, weil vergleichsweise zum bisher Gespielten dezent eintönig. Doch das wird durch die tolle Inszenierung wieder wettgemacht. Wohldosierte Zwischensequenzen verpassen dem Geschehen die nötige Dramatik; an der Seite des Helden kämpfende Mitstreiter untermauern die Schlachtenatmosphäre. Allgegenwärtiger Kampflärm und die stimmige Musikuntermalung runden die Szene ab. Aljoscha beschreibt den Abschnitt als „epische Erfahrung", während Steffen ihn mit anderen Fantasy-Machwerken vergleicht: „Die Inszenierung ist großartig und erinnert an die Burgbelagerungen aus **Der Herr der Ringe** oder **Dragon Age: Origins**. Solche Sequenzen vermitteln einem sehr schön, dass um einen herum noch deutlich mehr in der Welt passiert."

Gekrönt wird die Verteidigung Mel Senshirs von einem epischen Bosskampf, der uns erneut an **Darksiders** erinnert. Die Feindarmee wird von einem Balor unterstützt, einem wolkenkratzerhohen, zyklopenartigen Dämon, der tödliche Energiestrahlen aus seinem Auge verschießt. Sofort wird klar: Solange dieses Ungetüm wütet, ist ein Sieg aussichtslos. Der Kampf gegen das Biest ist erbittert und verlangt den Testspielern viel Können ab. Bereits wenige Treffer durch die Angriffe des Balor enden tödlich, der Verbrauch an Heiltränken ist so hoch wie noch nie zuvor. Schlussendlich bezwingen alle Sneak-Teilnehmer den Balor und verpassen ihm in einer eindrucksvollen Quick-Time-Sequenz den Rest. Mel Senshir



Fähigkeiten lassen sich superflüssig und frei miteinander kombinieren. Das dynamische Kampfsystem zählt zu den Stärken von **Kingdoms of Amalur**.



Dank des Seelenbrunnens (links im Bild) kehrt unsere Spielfigur zu Spielbeginn von den Toten zurück. Wie genau das möglich war, bleibt offen.

Das Inventar: Etwas umständlich in der Bedienung

Ihr Recke kann nur eine begrenzte Zahl an Gegenständen tragen. Dieses Limit kann wie in **Dragon Age** durch den Kauf von Rucksäcken erweitert werden.

Nettes Gimmick: Legen Sie neue Rüstungsteile an, reagiert die 3D-Figur darauf und betrachtet das neue Outfit an sich.

Sämtliche Menüs sind als Liste strukturiert, was die Bedienung mit Maus und Tastatur unnötig verkompliziert. Immerhin sorgen auf- und zuklappbare Register für etwas Übersicht.

Die Werte eines betrachteten Items werden hier im Einzelnen aufgelistet. Ein Direktvergleich zum derzeit ausgerüsteten Gegenstand lässt sich nur vergleichsweise umständlich über ein Rechtsklickmenü abrufen.

Jedes Item lässt sich direkt beim Aufsammeln oder im Inventar als Junk (also Müll) markieren. Beim Händler können Sie sämtlichen Junk mit einem einzigen Klick verkaufen. Super Idee!

ist – wenngleich unter immensen Verlusten – gerettet und unsere Leser sind sichtlich beeindruckt. „Der Bosskampf war toll inszeniert und hinterließ das befriedigende Gefühl, einen großen Typen umgehauen zu haben", meint Oliver. Dieser Meinung schließen wir uns an. Der Balor-Kampf ist super inszeniert und hätte in dieser Form genauso einem guten Action-Spiel entstammen können. Bleibt nur zu hoffen, dass **Reckoning** mehr solch epischer Momente zu bieten hat.

Funktioniert der ambitionierte Mix aus Action-Kracher und offenem Rollenspiel also? Vertraut man unseren fleißigen vier Rollenspielern, ist die Antwort ein klares Ja. Zwei sind sich sogar jetzt schon sicher, dass sie **Reckoning** kaufen werden. Insbesondere das dynamische Kampfsystem, die Atmosphäre sowie die offene Spielwelt kommen super an. Natürlich kann man ein derart umfangreiches und komplexes Open-World-Spiel wie **Kingdoms of Amalur** nach etwa vier bis fünf Spielstunden nur schwer einschätzen. Aber auch uns vermochte das Action-Rollenspiel in dieser Zeitspanne in seine Spielwelt zu saugen und nicht mehr loszulassen. Ständig gibt es Neues zu entdecken, die Kämpfe machen vom ersten Moment an Spaß und die Rollenspielaspekte sind tiefgründiger, als es bisher den Anschein hatte. Trotzdem bleiben viele Fragen offen. Motiviert die Charakterentwicklung auch in hohen Stufen noch? Bleibt die Abwechslung durchgängig auf hohem Niveau? Spielen die Fraktionen und deren Quests nur eine untergeordnete Rolle oder tragen sie maßgeblich zur Spielerfahrung bei? Beitreten darf man den verschiedenen Gilden offenbar, wir erhielten während unserer Schnupperrunde bereits einen zum Beitritt gehörenden Auftrag. Über diese Dinge grübeln unsere vier Leser am Ende des Sneak-Peek-Tages nicht nach. Sie freuen sich stattdessen über Goodies, in Form von mehreren EA-Titeln für jeden. Könnte es ein schöneres Abschiedsgeschenk geben? ❑



„Super Mix aus Action und RPG!"

Viktor Eippert

Was für eine Art Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** nun eigentlich werden soll, wusste bislang niemand so recht. Kein Wunder, denn **Reckoning** hat so viele Facetten, dass einem fast ein wenig schwindelig wird. Das bisher Gespielte legt nahe, dass der Spagat aus Actionspiel und Open-World-RPG fabelhaft gelingt und **Kingdoms of Amalur** neben Umfang auch Tiefe bietet. Die Quests machen (bisher) Spaß, die Itemjagd erinnert stark an Spiele der Marke **Diablo** und das Schmieden besserer Ausrüstung zahlt sich bereits in den ersten Spielstunden aus. Enttäuschend ist hingegen die umständliche Menüführung, speziell mit Maus und Tastatur. Hier spürt man trotz der Interfaceanpassung der PC-Version **Reckonings** Konsolenwurzeln. Zum Schluss noch ein Dank an Mike, Steffen, Oliver und Aljoscha, die mit viel Interesse bei der Sache waren und sich nicht davor scheuten, ihre Meinung zu teilen oder Kritik anzuregen. Ihr wart super drauf, danke dafür!

EINDRUCK **SEHR GUT**



„Skyrim hat die Messlatte für Open-World-RPGs hoch gelegt …"

Florian Emmerich

… doch davon scheint **Kingdoms of Amalur** nicht beeindruckt. Das Kampfsystem ist richtig unterhaltsam, flott und variantenreich. Auch was die Inszenierung von Story und Quests im Allgemeinen angeht, hat **Reckoning** schon jetzt die Nase vorn, denn Zwischensequenzen sorgen für großartige Stimmung. Größe spielt übrigens eine wichtige Rolle: Bereits einen gigantischen Feind durften wir beim Anspieltermin besiegen, da kann **Skyrim** nur seine Drachen-Horde ins Feld führen. Andererseits: Auch wenn das Skill-System von **Reckoning** umfangreich ist, der Dovakhiin kann mehr. Und ob die Spielwelt in **Reckoning** an Himmelsrands Ausmaße heranreicht, erfahren wir erst im Februar. Auch wichtig: Der Comic-Stil der Grafik gefällt nicht jedermann.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Big Huge Games/38 Studios
TERMIN: 10. Februar 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Prototype 2

Um die Gestalt eines anderen Menschen anzunehmen, müssen Sie ihn konsumieren. Das verschafft ihnen einen Gesundheitsschub und Zugriff auf dessen Erinnerungen und spezielle Fähigkeiten.

Von: Jürgen Krauß

Auch wenn Sie im Spiel kein Superheld sind: Sie werden sich wie einer fühlen!

Virusinfektionen kennen wir alle, egal ob Windpocken im echten oder I-love-you-E-Mail-Anhänge im virtuellen Alltag. Über das Blacklight-Virus, das Spielehelden Superkräfte, allen anderen aber bösartige Mutationen beschert, wissen hingegen vermutlich nur die wenigsten von Ihnen Bescheid. Kein Wunder, schließlich ist **Prototype 2** in Deutschland ein Spiel ohne Vorgänger – so müssen Sie sich damit abfinden, mitten in eine komplizierte Geschichte geworfen zu werden, in der sich alles um das von einem Supervirus geplagte New York dreht. Viele, die den Vorgänger gespielt haben, wissen jedoch auch nicht viel mehr über die Hintergrundgeschichte als Sie. Die Story war für die meisten Spieler nämlich viel zu komplex und verwirrend. Dies war seinerzeit der größte Kritikpunkt, zu dem sich ein paar kleinere gesellten, etwa die unzugängliche Steuerung, der profillose Protagonist oder die altbackene Technik. Natürlich soll sich das alles mit der Fortsetzung ändern! Radical bemüht sich, alle bisherigen Schwächen auszubügeln, mit neuer Engine technisch zu überzeugen und ein für Serienkenner wie -neulinge gleichsam unterhaltsames Open-World-Erlebnis abzuliefern. So gern wir diese Versprechen auch einfach glauben möchten, noch viel lieber fliegen wir nach Vancouver und überzeugen uns beim Entwickler vor Ort selbst von deren Wahrheitsgehalt! Mit einem Xbox-360-Pad bewaffnet, erkunden wir also die erste Spielstunde …

14 Monate sind verstrichen, seit das virtuelle New York aus Teil 1 vom damaligen Helden Alex Mercer als Spielplatz für seine Mutantenkräfte missbraucht wurde. Die Metropole – um die Weiterentwicklung zu unter-



Selbst die größten Gegner haben eine Schwachstelle. Oft brauchen Sie die richtige Waffe, um das auszunutzen.

Die Tendrils (zu Deutsch: Ranken) sind eine neue Mutation, mit der Heller Fahrzeuge regelrecht zerreißt.



Der mächtige Klingenarm ist eine der ersten freigeschalteten Waffen Hellers.

streichen, mittlerweile in New York Zero umgetauft – ist schwer vom Virus gezeichnet und in drei Bereiche unterteilt: eine militärisch überwachte und relativ sichere grüne, eine zur Quarantänestation erklärte gelbe und eine völlig von Infizierten beherrschte rote Zone.

Ein etwas zu ausführliches Tutorial stellt uns die Grundlagen der Steuerung vor und verrät uns viel über Spiel- und Missionsdesign sowie die Motivation des neuen Protagonisten Sergeant James Heller: Dessen junge Familie fiel in seiner beruflich bedingten Abwesenheit dem Virus zum Opfer, wofür der verbitterte Soldat nun Alex Mercer persönlich verantwortlich macht. Die von Rachegelüsten getriebene Jagd nach Mercer gestaltet sich jedoch kürzer als gedacht: Nur wenige Minuten nach Spielstart treffen die beiden aufeinander. Der Soldat ist dabei freilich ohne Chance gegen die Superkräfte des Mutanten – so wird Heller von seinem Feind erst infiziert und anschließend überzeugt, dass der eigentlich Bösewicht jemand ganz anderes ist. Sie sehen: So ganz ohne komplexe Zusammenhänge und Verschwörung kommt

DIE SPIELWELT

Das virenverseuchte New York Zero ist in drei Zonen untergliedert, die Sie nach und nach freischalten. Jede Zone bietet ein einzigartiges Spielerlebnis.

GRÜNE ZONE



Diese Gebiete sind virusfrei und stehen unter fester Blackwatch-Kontrolle. Die Militärpräsenz ist enorm, doch das zivile Leben verläuft einigermaßen normal und es ist kaum etwas von Zerstörungen im Stadtbild zu sehen. Hier gibt es viele Blackwatch-Geheimnisse zu entdecken! Die Sicherheit in diesem Areal hat ihren Preis: Verhalten Sie sich allzu auffällig, werden Sie schnell mit Waffengewalt bedroht.

GELBE ZONE



Die Gelbe Zone ist eine Art Quarantäne-Zone. Das Virus ist dort aktiv, es gibt Infizierte und die dort lebenden Zivilisten hausen unter miserablen Bedingungen. Hier ist das Militär überall. An jeder Ecke sind Kontrollpunkte, niemand kann sich frei bewegen. Viel zu viele Menschen leben hier auf engstem Raum, teilweise wie Tiere in Käfige gesperrt. Die Stimmung hier ist bedrückend, das Miteinander der Leute aber spannend zu beobachten.

ROTE ZONE



Mithilfe der Whipfist (Peitschenfaust) kann der Protagonist ganze Gegnergruppen von den Füßen fegen.

Hier gibt es kaum noch normale Menschen, vielmehr wimmelt es vor Infizierten. Überall hat sich das Blacklight-Virus ausgebreitet. Es überzieht die Stadt wie ein Geschwür. Hier erwarten Sie die gefährlichsten Monster, die hässlichsten Mutationen und die größten Gefahren. Dieser Bereich lässt sich am treffendsten mit nur einem Wort beschreiben: Chaos!

DER FEIND(?)

Alex Mercer, Superinfizierter und Vorgänger-Protagonist. Ist er wirklich der Bösewicht, so wie man es uns anfangs glauben machen will?

DER PROTAGONIST

Sergeant James Heller ist ein Ex-Elitesoldat auf einem persönlichen Rachefeldzug. Jagt er aber auch den Richtigen?

DAS MOTIV

Das Foto seiner Tochter erinnert Heller stets an seinen Verlust. Im Andenken an seine Familie nimmt er es mit den größten Kreaturen auf.

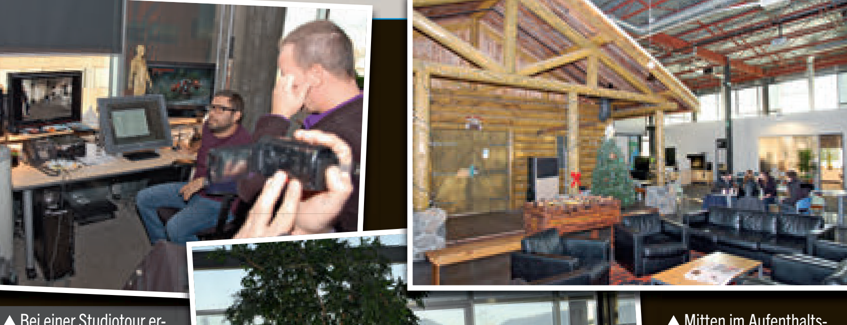
die Geschichte auch dieses Mal nicht aus. Wir tingeln nach einem zwischensequenzlastigen Einstieg also los, nicht um Mercer, sondern um ein paar Antworten zu finden.

Die gelbe Zone, die wir in den nächsten Minuten erkunden, hat den Charme eines Kriegsgefangenenlagers mit vielen Kranken, Soldaten, Menschen mit Mundschutz und Infizierten, die sich in engen Käfigen je nach Inkubationsstadium unterschiedlich aggressiv gegenseitig an die Gurgel gehen. Die Entwickler erklären uns, dass fast alles, was hier passiert, auf zufallsgesteuerten Algorithmen beruht, die im Hintergrund für Gesprächsthemen, Panikattacken, Leibesvisitationen und Ähnliches sorgen. Wir eilen weiter und zu unserer ersten richtigen Aufgabe: eine Stippvisite bei einem Priester, der uns im weiteren Spielverlauf als Telefonkontakt mit Ratschlägen und Missionen zur Seite steht. Die zwei für uns wichtigen Fragen, ob der Geistliche genauso nervenraubend oft anklingelt wie Roman Bellic in **GTA 4** und woher zur Hölle der Gottesmann so viel über das Virus weiß, werden in der Kürze der Zeit nicht beantwortet. Noch während wir darüber nachgrübeln, geraten wir mit den ersten Soldaten und Infizierten aneinander. Diese kurzweiligen Kämpfe und auch der nachfolgende Schleicheinsatz in einer Militärbasis lassen uns die Vielschichtigkeit des Spiels und die Möglichkeiten des Gameplays im Ansatz erahnen: Das Virus in Heller ermöglicht ihm nicht nur das unglaublich flinke Umherrennen, -springen, -klettern und sogar -fliegen in der Stadt, es stattet ihn auch mit der Fähigkeit zur spontanen Mutation aus. So kann er in die Gestalt anderer Menschen schlüpfen oder seine Arme in Sekundenbruchteilen in eine riesige Klinge, meterlange Tentakel, Peitschen oder riesige Steinfäuste verwandeln. Mithilfe eines Schnellauswahl-Rings legen wir immer zwei der fünf Armmutationen als aktive Kampfkräfte fest, wobei jede Mutation je über eine langsame und einen schwere Attacke am Boden und im Sprung verfügt. Ein Kombosystem, eine Griff- und Wurfmechanik sowie diverse Schusswaffen und Fahrzeuge bringen zusätzlich Tiefe und Abwechslung in die Prügeleien. Den Fehler des Vorgängers, nämlich die Spieler zu schnell mit zu vielen Möglichkeiten regelrecht zu überschütten, will Radical unbedingt vermeiden – so wirkt es in der ersten Dreiviertelstunde tatsächlich so, als

PC GAMES ON TOUR

Auf eine Einladung von Activision hin düsten wir nach Vancouver zu Radical Entertainment.

Das von außen eher unscheinbare Bürogebäude an der kanadischen Westküste gibt ein luxuriöses Inneres preis: Allein der sich über zwei Etagen erstreckende Pausenraum mit einer komplett ausgestatteten Küche, einem Billardtisch, zwei Arcade-Automaten, einer Tischtennisplatte, allen möglichen digitalen und analogen Unterhaltungsangeboten und dem wohl besten Ausblick aller Zeiten ist ziemlich beeindruckend. Außerdem steht mitten in dieser Oase eine riesige Holzhütte, die selbst bei den ausländischen Mitarbeitern und Besuchern sofort ein „Hach, das ist Kanada!"-Gefühl weckt. Das Studio selbst ist natürlich hochtechnisiert und fortschrittlich. Mit über 20 Jahren Erfahrung, 30 produzierten Spielen und 30 Millionen verkauften Exemplaren ist Radical ja auch ein ganz alter Hase im Geschäft.



▲ Bei einer Studiotour erklären uns 3D-Profis, wie die Kreaturen ins Spiel kommen.

▲ Mitten im Aufenthaltsraum steht diese Holzhütte. Nur Weihnachtsdeko?

◀ Ein Billardtisch, zwei Arcade-Automaten und ein fantastischer Ausblick – hier könnten wir den ganzen Tag Pause machen.

„Humorvolle Dialoge? Das hatten wir gar nicht geplant!“

PC Games: Da der Vorgänger hierzulande nicht erschienen ist: Was müssen wir deutschen Spieler über die Vorgeschichte von **Prototype 2** wissen?

Armstrong: „Die Handlung von **Prototype 2** ist in sich geschlossen, man benötigt also kein Vorwissen, um die Erfahrung genießen zu können. Wir haben außerdem ein zusammenfassendes Video am Anfang von **Prototype 2** eingebaut, das den Spielern einen Überblick über die Ereignisse des ersten Teils gibt. Um das trotzdem mal kurz zusammenzufassen: Der Protagonist des Vorgängers heißt Alex Mercer und er leidet zu Beginn des Spiels an Amnesie. Er weiß nicht, wo er ist und weshalb. Er wacht auf einem Labortisch auf, flüchtet vor den Leuten, die an ihm herumexperimentieren, kommt hinaus in die offene Welt New Yorks und realisiert dann, dass ein Virus die Menschen in mutierte Monster verwandelt und die Situation fürchterlich außer Kontrolle gerät. [. . .] Im Verlauf des Spiels wird klar, dass Mercer selbst eigentlich Wissenschaftler und Teil des ursprünglichen Projekts war, das den Virus entwickelte. Von Gewissensbissen geplagt, versuchte er, mit dem Virus zu fliehen und alles publik zu machen. Als er auf der Flucht dann umzingelt wird, lässt er das Virus auf die Stadt los und ist damit am Ende selbst irgendwie für alles verantwortlich.“



Matt Armstrong (links, hier mit PC Games-Redakteur Jürgen Krauß) ist Design Director bei Radical.

PC Games: Wie wahrscheinlich ist eine Veröffentlichung von **Prototype 2** in Deutschland?

Armstrong: „Wenn ich richtig informiert bin, ist eine Veröffentlichung in Deutschland im Moment sehr wahrscheinlich. Ich war nicht persönlich an den Diskussionen mit der USK und den anderen deutschen Institutionen beteiligt, aber sie verliefen bisher unglaublich positiv.“

PC Games: Was für ein Typ ist Heller? Er wirkt so bösartig, ist er aber nicht eigentlich eher Familienmensch?

Armstrong: „Er ist eigentlich eine Mischung aus beidem. Er hat einen starken Handlungsdrang und ist an fordernde, stressige, schwierige und gefährliche Situationen gewohnt. Worüber wir aber noch nicht gesprochen haben und was ich wirklich für eine unserer großen Stärken halte: Wir haben ein brandneues Autoren-Team. Sie haben allein mit Dialogen geschaffen, was ich vorher nicht für möglich gehalten hatte: Sie haben unseren Missionen Charakter und Persönlichkeit verliehen, indem sie stark auf die Charaktere eingegangen sind. Nicht nur auf Heller, sondern auch auf die Leute, mit denen er interagiert. Unseren Schreibern ist es gelungen, diese Begegnungen mit einem überraschenden Grad an Humor zu würzen – das hatten wir ursprünglich gar nicht geplant. [. . .] Viel Humor geht aber auch von Heller aus, er ist ein richtig cooler Action-Held!“

PC Games: Was habt ihr an eurer Engine verbessert?

Armstrong: „Was sofort auffallen dürfte: Wir haben unsere Grafik-Engine von Grund auf neu gebaut, es ist praktisch nichts mehr vom ersten Spiel übrig – immerhin war einer der wichtigsten Kritikpunkte am Vorgänger die Grafik. [. . .] Im Hintergrund wurde aber so ziemlich alles mehr oder weniger stark verändert, sogar das Kampfsystem. Wir wollten es weiterentwickeln, um das Gameplay überschaubarer zu gestalten, damit die Spieler das Schlachtfeld wirklich verstehen und auf jede Bedrohung reagieren können. Am Ende haben wir das Kampfsystem quasi komplett neu entwickelt, um dieses Maß an Überblick zu erreichen, ohne den chaotischen Kern des Spiels zu verlieren.“

ob der Protagonist mit angezogener Handbremse unterwegs wäre. Wir wollen schneller erkunden, mehr sehen, schließlich haben wir hier nur begrenzt Zeit … und wir werden erhört: Kurz bevor man uns aus dem Studio wirft, drückt man uns noch einen mit allen Kräften gesegneten Heller in die Hand und schickt uns in die rote Zone von New York Zero. Und dort erwartet uns das genaue Gegenteil: beinahe zu viel Action!

Wir wollen Ihnen gar nicht zu viel über das verraten, was Ihnen im schwer infizierten Herzen des Big Apple gegen Ende des Spiels bevorsteht – es ist in jedem Fall ein konfus anmutendes Gemetzel, das auf den zweiten Blick aber deutlich stimmiger, logischer und vor allem fairer wirkt als die Auseinandersetzungen im Vorgänger. Das komplexe Kampf- und Bewegungssystem verlangt Ihnen einiges ab, belohnt Sie aber auch mit interessanten Manövern und einem sehr spekakulären „Ich bin hier der Superheld!“-Gefühl.

Grafisch ist **Prototype 2** trotz neu gebastelter Engine noch immer nicht das Maß aller Dinge, aber die optische Stimmung in New York Zeros drei Zonen ist jeweils einzigartig, durchdacht und atmosphärisch. Das Effektgewitter, sowohl im Kampf gegen Soldaten und kleinere Mutanten, wie auch bei Auseinandersetzungen mit Panzern, Helikoptern oder haushohen Superinfizierten, passt herrlich in die schon fast comichafte Grundstimmung. Einzig der neue Held kann uns noch nicht vollends überzeugen. Der Kerl sieht aus wie eine Mischung aus Lawrence Fishburn, Vin Diesel und Mad Max und soll mit humorvollen Kommentaren à la Bruce Willis punkten – im Herzen (und im traurigen Intro) ist er aber eher ein verbitterter Familienvater, der den Verlust von Frau und Kind zu verarbeiten hat. Das ist etwas zu sehr Max Payne für diesen Madbruce Fishdiesel, auch wenn die extreme Transformation irgendwie zur Geschichte passt. Diese Divergenz könnte sich aber genauso wie der krasse Tempowechsel zwischen den zwei angespielten Abschnitten im fertigen Spiel durchaus relativieren.

Selten sind wir bei einer Fortsetzung derart überzeugt, dass der Entwickler auf Fans und Kritiker gehört hat und die Schwächen etwaiger Vorgänger konsequent ausbügelt – wir hoffen nur, dass Radical bei dem einen oder anderen Punkt nicht übers Ziel hinausschießt. ❑

Das Bewegungsrepertoire Ihres Helden umfasst unter anderem auch eine Art Segelflug.

„Wenn der Held am Ende gut rüberkommt, wird das Spiel ein Hit.“

Jürgen Krauß



Vom Spielkonzept bin ich überzeugt – ich mag solch überzogenen Action-Klamauk und ich liebe die flinke Art und Weise, mit der sich die Spielfigur durch New York Zero bewegen kann –, bei Protagonist und Erzähltempo bin ich allerdings noch etwas skeptisch: Die coole Soldatensau, die reihenweise Mutanten in Stücke reißt, mag ich mir einfach nicht als den treusorgenden Vater vorstellen; und das, was mir am Anfang des Spiels zu langsam anrollt, geht mir gegen Ende fast schon zu schnell. Bei beiden Aspekten hoffe ich jedoch inständig darauf, dass sich im Kontext des fertigen Spiels alles schön, angenehm und nachvollziehbar zusammenfügt – dann stünde uns ein ausgereifter Action-Kracher ins Haus.

GENRE: Action
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Radical Entertainment
TERMIN: 24. April 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



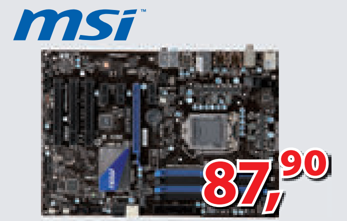
XFX HD6870 Dual Fan
- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6870 • 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16 • DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JCXXWM



Point of View GeForce GTX 580
- Grafikkarte • Nvidia GeForce GTX 580
- 772 MHz Chiptakt • 1,5 GB GDDR5-RAM
- 4.008 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXPTF20



MSI P67A-C43 (B3)
- ATX-Mainboard
- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 2x SATA-RAID 6Gb/s • 4x SATA-RAID 3Gb/s
- 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 3x PCI

GREM21



Club 3D GeForce GTX 560 Ti Green Edition
- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- 822 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,0 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXUFT



Thermalright True Spirit 140
- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1
- Abmessungen: 160x170x80 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLR30



CM Storm Trooper
- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4x USB, 2x Audio
- Lüfter: 1x 200-mm, 1x 140-mm, 2x 120-mm (zusätzlich 4x 120-mm einbaubar)
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXMA7



Antec Eleven Hundred
- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0
- Window-Kit
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXA6J



Enermax Revolution 87+ 850W
- Netzteil • 850 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 139-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS12V 2.92

TN8X50



NesteQ E²CS X-Strike XS-750
- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.2, EPS12V 2.91

TN7Q03



Acer GR235Hbmii
- LED-Monitor • 58,4 cm (23") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 3D-fähig
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- 2x HDMI, 1x VGA, Audio

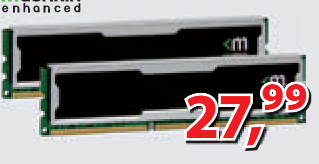
V5LA58



Samsung SyncMaster S27A350H
- LED-Backlight-Monitor
- 68 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 5.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m² • Full HD
- HDMI, VGA

V6LU1E





Mushkin 8 GB DDR3-1333 Kit
- 8-GB-Arbeitsspeicher-Kit (2x 4 GB)
- „996770" Silverline-Serie
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10.600)

IDIFU3J4



GeIL 16 GB DDR3-1866 Quad-Kit
- Arbeitsspeicher-Kit • GOC316GB1866C9QC
- Timing: 9-10-9-28
- DIMM DDR3-1.866 (PC3-14.900)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF8DJ1

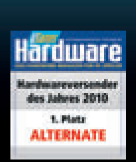
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 11.01.2012













Toshiba 40TL838

- LED-TV-Gerät • 102 cm (40") Bilddiagonale
- 200 Hz • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 3D Active Shutter Technologie, HbbTV
- DVB-C/T-Tuner • 4x HDMI, 2x USB, LAN

EL8O1P



Denon AVR-1912 + Movie 260

- AV-Receiver • 7x 125 Watt Leistung
- AM/FM-Radiotuner mit RDS • Internet Radio
- Decoder: Dolby TrueHD, dts HD, Dolby Pro Logic IIz
- 6+1x HDMI 1.4a • LAN, USB • 3D ready
- inkl. 5.1-Soundsystem Canton Movie 260

EADDA502



Creative Sound Blaster Recon3D

- Soundkarte • 6 Kanäle (5.1) • THX TruStudio Pro, Dolby Digital • 4x Line-Out, 1x Line-In/Mikrofon, 1x Optisch-In/Out (TosLink)
- PCI-Express 1x

KK#CWP



WD My Passport Essential

- Portable-Festplatte
- WDBACY5000ABK • 500 GB Kapazität
- 256-Bit-Hardwareverschlüsselung
- 2,5"-Bauform, extern
- Micro-USB 2.0, Micro-USB 3.0

AAUWJ0





169,90

Samsung BD-D6500

- Blu-ray-Player • Video: MPEG2, AVCHD, DivX-HD, MKV-HD, WMV, HD-JPEG
- Ton: DD, DD+, Dolby TrueHD, DTS, DTS-HD MA
- HDMI, YUV, S-Video, Video-/StereoCinch, Digital-Out (optisch), LAN, USB

ED#U2E



Western Digital Caviar Green

- „WD30EZRX" • 3 TB Kapazität • 64 MB Cache
- besonders geringe Geräuschentwicklung und geringer Energieverbrauch
- SATA 6Gb/s • 3,5"-Bauform

AGBW04



Creative SB Tactic360 ION

- Headset • Kopfbügelhörer, ohraufliegend
- Lautstärkeregler • einseitige Kabelführung
- Sound Blaster Tactic360-Inline-Stereoverstärker
- 2,5-mm-Stereokabel für Mikrofon-Chats über den Xbox 360-Controller • inkl. Mikrofon

KH#CC3



Cideko Air Keyboard Conqueror

- Kabellose Tastatur • inkl. Gamepad
- 85 Tasten plus 10 Gamepad-Tasten
- integrierte Mausfunktion mit 2 Tasten
- USB-Funkempfänger

NTZVS4



Roccat Talk Isku und Kone Desktop Bundle

- Desktop-Set • 28 Sondertasten
- Easy-Shift[+]-System
- umfangreiche Makroprogrammierung
- 6.000 dpi • 8 frei belegbare Tasten • USB

NTZR93



ASUS G73SW-TZ264V

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2630QM (2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 460M • 8 GB DDR3-RAM
- 2x 750-GB-HDD • Blu-ray-Laufwerk • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8A0N



Plextor PX-128M2P 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • 128 GB Kapazität
- bis zu 500 MB/s lesen • bis zu 320 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9174-Controller • 70.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMX3



Sony Optiarc BDX-S600U

- Blu-ray-Brenner • Slimline
- Schreiben: 6x BD-R, 4x BD-R DL, 2x BD-RE(DL), 8x DVD±R, 5x DVD-RAM, 4x DVD±R DL
- Lesen: 6x BD, 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- USB 2.0

CGUNS2



Nero 11

Umfangreiche Multimedia-Software zum Erstellen, Verwalten und Veröffentlichen von Fotos, Musik und Videos.

- Lizenz für 1 Benutzer
- Vollversion für Windows XP, Vista und 7

YVCO0D02




Dank Frostbite-2-Engine lässt sich die Kamera unmittelbar im Geschehen platzieren, wo die prächtigen Physik- und Zerstörungseffekte besonders gut zur Geltung kommen.

Command & Conquer: Generals 2

Von: Peter Bathge

Bioware und C&C: Wie passt das zusammen? Allem Anschein nach ganz gut!

FAKTEN ZUM SPIEL

Bislang gibt es noch wenige gesicherte Informationen zu Generals 2. Bis auf diese:

- Die Story spielt zehn Jahre nach **Command & Conquer: Generäle**.
- Es gibt drei Fraktionen: EU, GBA und eine noch unbekannte Partei.
- Es kommen viele bekannte Einheiten wie Kampf-Jeeps und Raketen-Buggys zum Einsatz.
- Die Entwickler gehören zum neu gegründeten Studio Bioware Victory.
- Als technisches Grundgerüst dient die Frostbite-2-Engine.

Es gibt Nachrichten aus der Welt der Spiele, die sind so überwältigend, dass sich selbst gestandene PC-Games-Redakteure erst einmal hinsetzen müssen, um ihre Tragweite zu begreifen. Als Electronic Arts ankündigte, Anfang Dezember auf den Spike Video Game Awards das neue Projekt der **Mass Effect**-Macher von Bioware der Öffentlichkeit zu präsentieren, hätten wir mit vielem gerechnet – nur nicht mit einem Nachfolger zu **Command & Conquer: Generäle**. Doch genau den stellte der Publisher mit großem Tamtam vor und rief: „Seht her, ein Echtzeit-Strategiespiel von den Rollenspiel-Experten bei Bioware mit der Frostbite-2-Engine aus **Battlefield 3**!“ Das klang beinahe zu schön, um wahr zu sein.

Ist es auch. Denn nur weil bei **Generals 2** Bioware draufsteht, ist nicht automatisch Bioware drin. Längst handelt es sich bei dem für Rollenspiele bekannten Studio um eine Kette von Entwicklerbuden, die eine große Bandbreite an Spielen zusammenschrauben. Neben dem Hauptsitz in Kanada existieren noch sechs andere Studios. Bioware Austin hat gerade **Star Wars: The Old Republic** fertiggestellt, zusammen mit Bioware Mythic. Bioware Sacramento entwickelt Minispiele für soziale Netzwerke wie Facebook. Der jüngste Familienzuwachs hört auf den Namen Bioware Victory, sitzt in der US-Großstadt Los Angeles – und versucht sich derzeit an einer Wiederbelebung der Marke **C&C**.

Bei seiner Gründung irgendwann zwischen Ende 2010 und Anfang 2011 hieß das Studio noch Victory Games und entstand aus den Überresten von Electronic Arts Los Angeles. Die Kalifornier gingen in EAs neuem Großstudio Danger Close (**Medal of Honor**) auf. Die bei EA Los Angeles beschäftigten Strategieexperten, die zuletzt an **Command & Conquer 4** arbeiteten, fanden daraufhin bei Victory Games Zuflucht. Chef des neuen Studios ist Jon Van Caneghem, einer der Miterfinder der **Might and Magic**- und **Heroes of Might and Magic**-Serien.

Sie sehen schon: Mit dem Bioware, das RPG-Fans kennen und lieben, hat Bioware Victory kaum etwas zu tun. Das ist einerseits gut, denn wie um alles in der Welt sollen Rollenspiel-Entwickler beim ersten Versuch ein phänomenales Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hut zaubern? Andererseits erweckt die ganze Angelegenheit den Eindruck, als hoffe Electronic Arts, dass durch die Titeländerung ein bisschen vom Glanz des Bioware-Namens auch auf EAs zuletzt darbende **C&C**-Marke abfällt.

2003 befand sich Command & Conquer dagegen noch im vollen Saft: Mit **Generäle** erschien ein Vertreter der Echtzeit-Strategieserie, der fernab der Handlung der Vorgänger spielte. Weder waren Sie im **Der Tiberiumkonflikt**-Universum mit GDI, Nod und Kane unterwegs noch statteten Sie der augenzwinkernden Paralleldimension von **Alarmstufe Rot** einen Besuch ab. Stattdessen überraschte der damalige Entwickler EA Pacific mit einem brandaktuellen Szenario: Die zwei Supermächte USA und China sehen sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts der Bedrohung durch die Globale Befreiungsarmee (GBA) ausgesetzt und bekämpfen mit Panzern und Helikoptern sowohl die Terroristen als auch einander auf Schlachtfeldern, die an reale Schauplätze angelehnt sind. **Generäle** traf damit den Nerv der Zeit, es erzielte die höchsten Verkaufszahlen aller **C&C**-Spiele. Was den Klassiker sonst noch so auszeichnete, lesen Sie im Kasten auf Seite 34.

GENERALS 2 IM DETAIL: SPEKULIEREN MIT PC GAMES

Wir haben uns die wenigen Screenshots zum Spiel und den Trailer genau angeschaut und erste Hinweise auf Einheiten und Gebäude ausgemacht. Dazu gibt es eine Dosis fundierter Vermutungen. **Generals 2** wirkt – abgesehen von der überlegenen Grafiktechnologie – auf Spieler des ersten Teils angenehm vertraut. Der Stil, die Farben, das Gebäudedesign – all das erinnert an **Command & Conquer: Generäle** aus dem Jahr 2003. Auch die unten im Bild zu sehenden Panzer weisen Parallelen zu denen im Original auf. All das wird durch die prächtige Frostbite-2-Engine aber noch mal deutlich schöner in Szene gesetzt – auch wenn der Rauch und die Explosionen bislang noch nicht zu den schönsten Grafikeffekten im Strategiegenre gehören.

Basisbau

Fans der Serie bekommen bei diesem Anblick Stielaugen: Nachdem in dieser Hinsicht enttäuschenden **C&C 4** errichten Sie in **Generals 2** wieder eine ausgewachsene Basis mit Baracken **1**, Kommandozentrale **2** und Mauern **3**. Ob Sie den Verlauf der Palisaden wohl selbst bestimmen? Außerdem zu sehen: Automatische Baukräne, die Gebäude nach und nach in die Höhe ziehen **4** – ganz wie im Original (rechts)!



In Gebäuden verschanzen Sie mutmaßlich wieder Infanteristen, die einen Kampfbonus erhalten. Aufgrund von Frostbite 2 krachen die Häuser bei Beschuss eindrucksvoll zusammen.

Die Helikopter wirken gemäß des Zeitsprungs im Vergleich zu Teil 1 futuristischer als die alten Comanches.

Die kleinen Unzulänglichkeiten des Bildes verraten, dass EA darauf verzichtet hat, den Screenshot zu schönen und dass es sich hierbei um Spielgrafik handelt: Die Explosion wirkt abgeschnitten und flimmernde Texturkanten zeugen von abgeschaltetem Anti-Aliasing.

Der Jeep der EU erinnert stark an seinen US-Cousin aus Teil 1 (rechts). In dem fanden bis zu fünf Soldaten Platz, die nach draußen feuerten.

Zwei von drei: Die Fraktionen

Laut Bioware Victory steuern Sie wie in Teil 1 wieder drei unterschiedliche Fraktionen. Im Trailer zum Spiel haben wir bereits Panzer der EU **1** und die bekannten Vierlingskanonen **2** der Globalen Befreiungsarmee entdeckt. Außerdem zeigt das Video eine neue Sorte Hubschrauber mit senkrecht ausgerichteten Rotoren (siehe oben), deren Piloten ebenfalls zur EU gehören.







DAS WAR C&C: GENERÄLE

Warum wünschen sich C&C-Spieler seit Jahren einen Generäle-Nachfolger und welche Aspekte sollte Teil 2 unbedingt aufgreifen?

Command & Conquer: Generäle erhielt in der PC-Games-Ausgabe 10/03 eine Wertung von 85 Punkten; die gekürzte deutsche Version kritisierten wir für die Schwere der Schnitte. Eine Ausgabe später testeten wir das Add-on **Die Stunde Null**, das weitere Missionen und Einheiten erhielt. Das war uns 88 Punkte wert.

Drei Fraktionen

US-Streitkräfte, China und Globale Befreiungsarmee erlaubten drei unterschiedliche Spielweisen mit einzigartigen Technologien, Einheiten, Gebäuden und Strategien. **Generals 2** baut auf dieser Stärke auf und bringt viele bekannte Truppen zurück, etwa den Kampf-Jeep der GBA (oben rechts).





Mehrspielermodus

Echtzeit-Strategiespieler, die anderen Menschen gerne virtuell eins auf die Mütze geben, erinnern sich noch heute mit glänzenden Augen an die ausgezeichnete Balance der drei Gruppierungen und die große Auswahl an Karten. Hier sollte **Generals 2** mit innovativen Modi und einer stabilen Online-Plattform nachlegen!

Story-Präsentation

Reichlich schwach, besonders im Vergleich mit den Realfilm-Zwischensequenzen der vorherigen **C&C**-Teile, fiel in **Generäle** die Geschichte um die Terrorbedrohung der GBA aus. Hier könnte Biowares Erfahrung im Geschichtenerzählen für eine deutliche Verbesserung bei **Generals 2** sorgen.



Erfahrungspunkte und Spezialfähigkeiten

Jede der 40 Einheiten stieg durch gewonnene Schlachten im Rang auf und verbesserte ihre Fähigkeiten. Außerdem erforschten Sie in der Basis Upgrades, durch die zum Beispiel fliegende Drohnen automatisch US-Vehikel reparierten. Auch der Spieler selbst sammelte Erfahrungspunkte und erwarb mit diesen im Generäle-Menü (Bild) weitere mächtige Technologien sowie den Zugriff auf die jeweilige Superwaffe der drei Fraktionen.

Wegfindung und KI

Ein altes Problem der **C&C**-Serie, das auch **Generäle** nicht in den Griff bekam: Truppen wählten manchmal obskure Wege zum vorgegebenen Ziel, besonders wenn der Spieler sie über Brücken schickte. Beim Angriff durch Gegner wehrten sich die Einheiten nur selten von alleine. Bitte verbessern, liebe Entwickler!



Generals 2 soll den Spieler genauso packen wie der Vorgänger. Kein Wunder, übernimmt es doch viele Prämissen, die **Generäle** vor acht Jahren etablierte. Wieder liefern sich drei Fraktionen mit großen spielerischen Unterschieden ein Hauen und Stechen, wieder sollen Solospieler ebenso wie Multiplayer-Fans bedient werden, wieder verblüffen Grafik und actionreiche Inszenierung. Für eine Optik der Marke „Runterklappende Kinnlade" setzt Bioware Victory auf die Frostbite-2-Engine, die 2011 im Ego-Shooter **Battlefield 3** ihr beeindruckendes Debüt feierte und auch die Landschaften des Rennspiels **Need for Speed: The Run** in verblüffender Qualität auf den Bildschirm transportierte.

„Die Engine von Dice [den **Battlefield**-Entwicklern, Anm. d. Red.] ist eine fantastische, topaktuelle Technologie", lobt Dr. Ray Muzyka im Gespräch mit PC Games das Technikgerüst. Muzyka ist einer der Gründer von Bioware und Chef der Bioware-Marke bei Electronic Arts; er hat ein Auge darauf, dass trotz unterschiedlicher Entwicklerstudios dem fertigen **Generals 2** die unverwechselbare Bioware-Duftmarke anhaftet.

„Die **Command & Conquer**-Spiele besaßen schon immer eine großartige Geschichte und einige erinnerungswürdige Charaktere. Bei **Generals 2** haben wir die Möglichkeit, die Story noch nahtloser ins Spiel zu integrieren, auch dank Frostbite 2. Mit der Engine können wir nämlich verblüffende Zwischensequenzen in Spielgrafik erstellen."

Die dröge Geschichte war einer der wenigen Punkte, in denen **Generäle** es verpasste, seine Vorgänger zu übertreffen. **Generals 2** spielt zehn Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils. Die einstmals kriegslüsternen Nationen der Welt stehen vor dem Abschluss eines historischen Friedensabkommens. Doch bevor die einflussreichsten Politiker der Erde ihre Unterschrift unter das Dokument setzen, sprengen Terroristen das Tagungsgebäude und die Diplomaten im Inneren in die Luft.

Auf einen Schlag ist die Welt führerlos und die Generäle der Armee füllen das Machtvakuum. Die Befehlshaber sinnen auf Rache und beginnen, befreit von allen politischen Zwängen, einen weiteren globalen Krieg gegen den Terror. Den erleben Sie in der Einzelspielerkampagne an vorderster Front und aus mehreren Perspektiven mit; Sie kommandieren nacheinander die Streitkräfte von drei Fraktionen. Neben den Panzern und Helikoptern der Europäischen Union treiben sich auch die altbekannten GBA-Fanatiker auf den Karten herum (siehe Kasten auf Seite 33). Aus der dritten Gruppierung machen die Entwickler noch ein Geheimnis; wir tippen auf eine der aus dem Vorgänger bekannten Nationen USA und China.

Den Aussagen der Entwickler und dem bislang gezeigten Bildmaterial zufolge unterscheiden sich die Parteien bei Einheitenangebot und Taktiken ähnlich stark wie Terraner, Protoss und Zerg aus **Starcraft 2**. Während die EU dem ersten Anschein nach auf eine ausgewogene Mischung aus purer Feuerkraft und Mobilität setzt, nutzt die GBA vor allem leicht gepanzerte und darum sehr schnelle Einheiten, mit denen sie überfallartige Angriffe startet.

Wir sind gespannt, ob Bioware Victory die Balance der drei asymmetrischen Fraktionen so gut hinbekommt wie EA Pacific es einst bei **Generäle** gelungen ist. Denn gerade im Mehrspielermodus erlangte das Echtzeit-Strategiespiel aufgrund der unterschiedlichen taktischen Möglichkeiten schnell Bekannt- und Beliebtheit. Die Macher des Nachfolgers sind sich laut eigener Aussage des schweren Erbes bewusst, dass sie bezüglich der Online-Schlachten antreten. Daher verspricht das Studio für **Generals 2** unterhaltsame Mehrspielermodi abseits der Norm; bislang war neben dem klassischen Deathmatch von noch undefinierten kooperativen Spielvarianten die Rede.

Zur Frage nach der Plattform für die Online-Duelle äußern sich im Moment weder Bioware noch Electronic Arts. Ob EA mit **Generals 2** versucht, sein umstrittenes Origin-Programm als Konkurrenzplattform für Blizzards Battle.net zu etablieren? Keine Ahnung. Allerdings ist davon auszugehen, dass **Generals 2** zumindest für den Kopierschutz auf Origin zurückgreift und darüber auch den Kauf von bereits bestätig-

KOMMANDIEREN UND EROBERN IM BROWSER: COMMAND & CONQUER: ALLIANCES

Wer statt in der Moderne lieber auf grünen Tiberiumfeldern kämpft, für den hat EA C&C: Alliances im Angebot.

Mit dem versehentlich durch die frühzeitige Bekanntgabe der Internetadresse angekündigten **Command & Conquer: Alliances** erreicht die Browserspiel-Welle auch eine der ältesten Strategieserien. Das Free-2-Play-Spiel erscheint im nächsten Jahr und ist grundsätzlich kostenlos spielbar. Allerdings existiert der für diese Art von Spielen übliche Item-Shop, indem Sie gegen echtes Geld Vergünstigungen erwerben, die Ihren Spielfortschritt beschleunigen.

Als Szenario dient Alliances die ursprüngliche Tiberium-Trilogie der **Command & Conquer**-Reihe und dreht sich anders als **Generals 2** um den bekannten Kampf zwischen GDI und Nod in der fernen Zukunft. Als Anhänger einer der beiden verfeindeten Fraktionen errichten Sie eine Basis und bauen Tiberium ab, den grünen oder blauen Kristall, der in **Alliances** Geld- und Energiequelle zugleich darstellt. **Kämpfe gegen KI-Gegner** in vorgefertigten Missionen oder gegen andere Spieler laufen in einem rundenbasierten Modus ab, bei dem Ihre zuvor zu Kampftrupps zusammengestellten Soldaten, Panzer und Orca-Helikopter nacheinander in Richtung Feind ziehen und ihre Waffen abfeuern. Das Spiel soll mit jedem HTML-5-fähigen Browser und auch auf mobilen Geräten funktionieren. Mitte Dezember hat Electronic Arts die Betaphase von **Command & Conquer: Alliances** gestartet; weitere Infos und die Anmeldung zum Betatest finden Sie unter der Adresse www.tiberiumalliances.com.



In den Raffinerien wird der eingesammelte Tiberium-Rohstoff weiterverarbeitet.

Bei Schlachtbeginn wechselt das Spiel auf einen rundenbasierten Gefechtsbildschirm.

ten Download-Inhalten (DLC) nach Release abwickelt. Mit Blick auf die bisherige Preispolitik von Electronic Arts und Bioware stehen wir den Aussichten auf kostenpflichtige Truppenzuwächse und frische Mehrspielerkarten aber mit gemischten Gefühlen gegenüber.

Deutsche Spieler dürfte vor allem die Frage beschäftigen, ob **Generals 2** ein ähnliches Schicksal ereilt wie den Vorgänger: Die englische Originalversion des Spiels wurde indiziert, ein halbes Jahr später erschien hierzulande das entschärfte **Generäle**, in dem statt Menschen Cyborgs kämpften und bedenkliche Elemente wie der Einsatz von chemischen Kampfstoffen fehlten.

Ob **Generals 2** in Deutschland ungeschnitten erscheint, darüber lässt sich derzeit nur spekulieren. Das gilt auch für viele Details, mit denen die Entwickler noch hinter dem Berg halten, etwa zur Umsetzung des Generäle-Systems aus Teil 1. Damit orderten Spieler Spezialangriffe und nützliche passive Boni, die sie durch die Verschrottung möglichst vieler Feindeinheiten verdienten. Unbekannt ist auch, ob Spieler wieder in ihrer Basis Technologie-Upgrades erforschen, ja wie **Generals 2** generell Basisbau und Rohstoffgewinnung handhabt. Die Zeichen stehen aber gut, dass sich Bioware Victory in dieser Hinsicht eng an die Vorlage hält.

Die Verbundenheit mit dem Original verwundert nicht, propagiert doch Jon Van Caneghem ein enthusiastisches „Zurück zu den Wurzeln der **C&C**-Serie!“ als Leitmotiv der **Generals 2**-Entwicklung und Ray Muzyka ergänzt in Hinblick auf die PC-Exklusivität des Spiels: „Wir wissen, dass die Spieler da draußen einen gesunden Appetit auf reine PC-Spiele haben, und wir glauben, dass **Generals 2** auf dem PC sehr erfolgreich sein wird.“ ❑



In der Stadt sind Panzer Infanteristen ausgeliefert, die sich in angrenzenden Häusern verstecken.





Peter Bathge

Ein kurzes Video, zwei Screenshots und ein paar Aussagen der Entwickler à la „Wir werden alles besser machen!“: Der Informationsstand zu **Command & Conquer: Generals 2** ist im Moment noch viel zu dünn, um Rückschlüsse auf die Qualität des fertigen Spiels zu ziehen. Die Beteiligung eines solch prestigeträchtigen Studios wie Bioware garantiert noch lange keinen Hit, zumal bei Bioware Victory ganz andere kreative Köpfe vor den Rechnern sitzen als wir sie von der kanadischen Rollenspielschmiede gewöhnt sind. Doch abseits solch nüchterner Überlegungen will ich auch mal ganz unseriös dem Zustand meiner Fan-Seele Ausdruck verleihen: Juhu, endlich gibt es einen Nachfolger zum besten **C&C** aller Zeiten! Ich freue mich drauf!

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Bioware Victory
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 2013

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**


Die Entwickler schaffen das Kunststück, die stylishen Zeitlupenballereien der Einzelspielerkampagne in den Mehrspielermodus zu übertragen.

Im Modus Gang Wars muss eine Seite etwa Geldsäcke transportieren, die andere Seite findet das weniger gut.

Max Payne 3

Von: Robert Horn

Der Mehrspielermodus des Action-Spiels steckt voller toller Ideen. Eine davon: Zeitlupe für alle!

Wir haben nicht schlecht gestaunt, als wir erfahren haben, dass Entwickler Rockstar Games das Markenzeichen der **Max Payne**-Spiele, die Zeitlupenfunktion, in den Mehrspieler-Part des neuesten Teils verfrachtet hat. Denn, so dachten wir uns, das kann ja mit mehreren Spielern gar nicht funktionieren. Jetzt wurden wir eines Besseren belehrt.

Der Trick hinter der Mehrspielerzeitlupenfunktion ist folgender: Aktiviert ein Spieler die Zeitverlangsamung, werden davon nur Spieler in seinem Sichtfeld betroffen. So entwickeln sich die aus dem Einzelspielermodus bekannten stylishen Schießereien. Nun wird es ein wenig kompliziert: Damit Spieler, die sich nicht im Sichtradius des Auslösers befinden, aber selbst andere betroffene Spieler im Blick haben, die Situation nicht ausnutzen können, funktioniert der Zeitlupeneffekt wie eine Kettenreaktion: Wer einen im Zeitlupenmodus hängenden Spieler sieht, wird selbst mit dem Effekt belegt.

Allein mit dieser Idee lässt sich aber noch kein Mehrspielermodus füllen. Also führen die Entwickler nicht nur ein XP-System ein, mit dem Sie neue Waffen und Ausrüstung freischalten können. Vielmehr bringen sie auch sogenannte Bursts ins Spiel, die Sie benutzen können, wenn Sie genügend Adrenalin gesammelt haben. Jeder Burst hat verschiedene Auswirkungen. So gaukeln Sie Ihren Gegnern zum Beispiel kurzzeitig vor, zu ihrem Team zu gehören. Oder Sie sorgen dafür, dass Ihr Gegenüber Freund und Feind plötzlich nicht mehr auseinanderhalten kann. Das Besondere: Jeder Burst verfügt über drei Stufen, die jeweils unterschiedlich starke Auswirkungen haben. Je mehr Adrenalin Sie sammeln, desto dramatischer der Effekt des Bursts.

Auch in den Spielmodi stecken einige gute Ideen. Natürlich fehlen Standards wie (Team-)Deathmatch nicht, spannend klingt aber der Modus Gang Wars: Darin spielen Sie Schlüsselmomente der Einzelspielerkampagne nach. Beide Teams (Spezialeinheit U.F.E. aus São Paulo oder die Tropa Z Gang) müssen dabei dynamisch generierte Aufgaben erfüllen, ähnlich wie im Mehrspieler-Shooter **Brink**. Zum Beispiel müssen Gangster Geldsäcke zu einem Auto schleppen oder ein bestimmtes Gebiet einnehmen. Interessant klingt die Aussage der Entwickler, dass es auch einen Spielmodus geben wird, der die Figur Max Payne selbst enthält. Wie diese Spielart aussehen wird, darüber wird allerdings vorerst kein Wort verloren. ❑


Polizisten gegen Gangster, das ist die Paarung im Mehrspielermodus. Max Payne soll aber auch vorkommen.

„Toll, dass hier nicht nur das Pflichtprogramm abgeliefert wird."


Robert Horn

Ich zähle mich zu den Spielern, die sich auf **Max Payne 3** hauptsächlich wegen der Einzelspielerkampagne freuen. Dass die meisten Menschen bei diesem Spiel mit einem Mehrspielermodus erst einmal wenig anfangen können, das muss auch den Entwicklern klar sein. Dass die Macher es überhaupt probieren, zeigt vor allem, dass sie von ihren Ideen überzeugt sind. Und diese klingen wirklich vielversprechend: toll inszenierte Schießereien, Zeitlupenfunktion und ein Spielmodus, der für lang anhaltende, hin und her wogende Gefechte sorgen könnte. Und das bezieht sich nur auf einen bisher angekündigten Spielmodus. Wenn die Entwickler noch mehr solcher Kreativbomben platzen lassen, gebe ich **Max Payne 3** online eine Chance.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar Games
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: März 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Neben regulären Schießeisen setzen Sie ebenso wie die Feinde Granaten und andere Explosivwaffen ein.

Jagged Alliance: Back in Action

Von: Peter Bathge

Wir haben die Einreisebestimmungen für Ihre Rückkehr nach Arulco überprüft.

Im Jahre 1999 erschien ein Spiel, das noch heute als die perfekte Umsetzung taktischer Schusswechsel mittels eines rundenbasierten Kampfsystems gilt: **Jagged Alliance 2**. Eine Fortsetzung des Spiels, das eine eingeschworene Fangemeinde hat, ließ lange auf sich warten; über die Jahre hinweg versuchten sich mehrere Studios an einem dritten Teil, doch weder **Jagged Alliance 3** noch **Jagged Alliance 3D** erreichten Marktreife. Die Fans begannen daran zu zweifeln, ob jemals ein würdiger Nachfolger des Spiels erscheinen würde. Den wird es auch mit **Back in Action** nicht geben – denn dabei handelt es sich nicht um eine richtige Fortsetzung aus den Händen der ursprünglichen Macher, sondern um eine Neuauflage des zweiten Teils, entwickelt in München beim bislang unbekannten Studio Coreplay.

Von der einführenden Videosequenz über die Namen der Charaktere bis hin zum Aufbau der Karten fallen Spielern der Urversion an jeder Ecke Parallelen auf. Erneut befindet sich das fiktive Land Arulco unter der Knute der bösartigen Diktatorin Deidranna, deren Truppen Rebellen hinrichten und ganze Dörfer ausradieren. Der gestürzte Herrscher des Landes, Deidrannas Ehemann Enrico, beauftragt einen ausländischen Söldner – Sie – mit der Befreiung seines Heimatlandes.

Zu Spielbeginn steht anders als im Original keine Charaktererstellung mittels des legendär bescheuerten Fragebogens der I.M.P.-Agentur (Institute for Mercenary Profiling) an. Stattdessen stellen

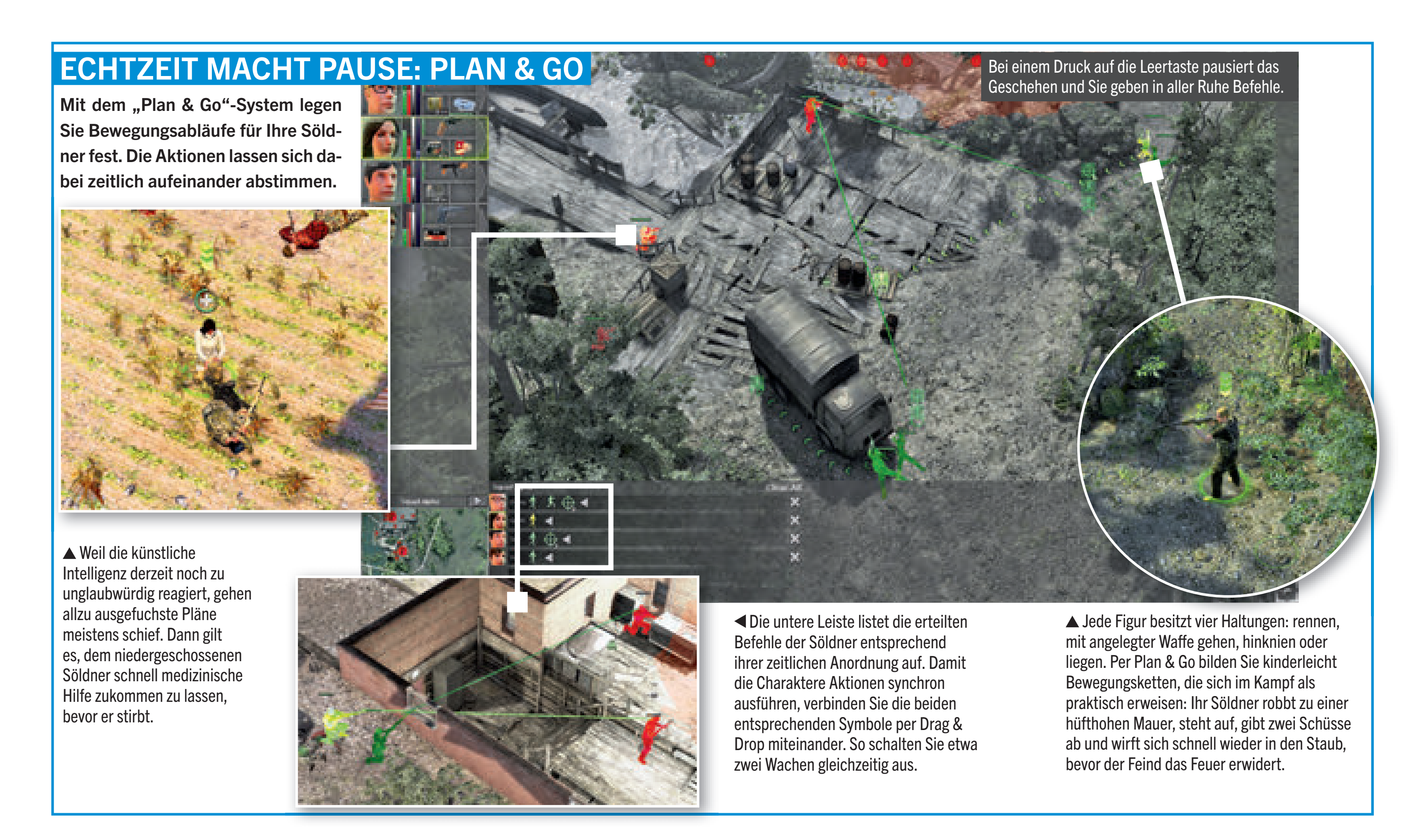
DAS IST NEU

Back in Action versteht sich als 3D-Neuauflage von Jagged Alliance 2. Entsprechend viele Inhalte übernimmt das Spiel aus dem Original.

- Echtzeit-Kampfsystem mit Pausefunktion statt Rundengefechten
- Plan-and-Go-System erlaubt zeitgleiche Ausführung von Befehlsketten.
- Voll dreh- und zoombare 3D-Grafik
- Akkurate Adaption aller Missionen, Söldner und Waffen des Vorgängers
- Fanatische Nahkämpfer als zusätzlicher Gegnertyp
- Keine Erstellung eines eigenen Söldners mehr
- Keine fantastischen Elemente des Originals (Monster in den Minen, Roboter-Begleiter)



Coreplay hat die Originalumgebungen prima ins 3D-Zeitalter transportiert: Die Flughafenhalle aus Teil 2 (kleines Bild) bekam etliche neue Details spendiert.



ECHTZEIT MACHT PAUSE: PLAN & GO

Mit dem „Plan & Go"-System legen Sie Bewegungsabläufe für Ihre Söldner fest. Die Aktionen lassen sich dabei zeitlich aufeinander abstimmen.

Bei einem Druck auf die Leertaste pausiert das Geschehen und Sie geben in aller Ruhe Befehle.

▲ Weil die künstliche Intelligenz derzeit noch zu unglaubwürdig reagiert, gehen allzu ausgefuchste Pläne meistens schief. Dann gilt es, dem niedergeschossenen Söldner schnell medizinische Hilfe zukommen zu lassen, bevor er stirbt.

◀ Die untere Leiste listet die erteilten Befehle der Söldner entsprechend ihrer zeitlichen Anordnung auf. Damit die Charaktere Aktionen synchron ausführen, verbinden Sie die beiden entsprechenden Symbole per Drag & Drop miteinander. So schalten Sie etwa zwei Wachen gleichzeitig aus.

▲ Jede Figur besitzt vier Haltungen: rennen, mit angelegter Waffe gehen, hinknien oder liegen. Per Plan & Go bilden Sie kinderleicht Bewegungsketten, die sich im Kampf als praktisch erweisen: Ihr Söldner robbt zu einer hüfthohen Mauer, steht auf, gibt zwei Schüsse ab und wirft sich schnell wieder in den Staub, bevor der Feind das Feuer erwidert.

Sie ein Team aus vorgefertigten Waffenbrüdern und -schwestern zusammen, das Sie zum Zweck der Rückeroberung Arulcos befehligen. Dabei gibt es ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten wie Shadow, Gus oder Raven.

Die Söldner schließen sich Ihrem Feldzug aber nicht aus reiner Herzensgüte an, sondern verstehen sich als Dienstleister und verlangen Bezahlung. Weil die erfahreneren Soldaten reichlich Schotter kosten, ist Ihr mickriges Anfangsbudget schnell aufgebraucht; zu Beginn sind Sie auf drei oder vier Untergebene beschränkt. Zusätzliche Einkünfte erhalten Sie durch die Eroberung der riesigen, in Sektoren aufgeteilten Kampagnenkarte. Alternativ verhökern Sie den Krempel, den Sie bei erledigten Feinden finden.

Das Ableben der Widersacher – allesamt fiese Helfershelfer von Deidranna (die Monsterkäfer und Bloodcats aus **Jagged Alliance 2** fehlen) – führen Sie mit einem beeindruckenden Arsenal an Schießprügeln herbei. Von schwachbrüstigen Pistolen, die Einschusslöcher in Wespenstichgröße verursachen, über wuchtige Schrotflinten mit beachtlicher Streuung bis hin zu ratternden Sturmgewehren und lang gezogenen Präzisionsflinten ist alles enthalten, was das Herz begehrt. Die Knarren rüsten Sie zudem mit Extras wie Schalldämpfer und Zielfernrohr auf. Die Handwerksoptionen fallen aber weniger umfangreich aus als in Teil 2, wo Ihre Untergebenen selbst noch den größten Schrott zu hilfreichen Extras verarbeiteten – sofern der Mechanikwert des entsprechenden Söldners hoch genug war.

Auf die behutsam eingesetzten Rollenspiel-Elemente von **Jagged Alliance 2** setzt auch **Back to Action**: Ihre Charaktere sammeln sowohl im Kampf als auch durch die Verarztung von Kameraden oder das Reparieren beschädigter Schießeisen Erfahrung und steigen in der Stufe auf. Nach jedem Levelaufstieg verteilen Sie sieben Punkte auf insgesamt zehn Attribute wie Schusspräzision, Nahkampf oder Agilität. Außerdem besitzt jede Figur vorgegebene Wesenszüge; manche arbeiten am besten als Einzelkämpfer, andere fühlen sich nur wohl, wenn sie nackt über das Schlachtfeld marschieren.

Sie sehen schon: Der hintersinnige Humor von Teil 2 bleibt in **Back in Action** erhalten. So finden Sie unter anderem Schmierhefte mit nackten Tatsachen in den Baracken von Deidrannas Armee oder lauschen lustigen Sprüchen der Söldner, mit denen diese das Geschehen kommentieren.

Also alles alter Käse? Nein: Die größte Neuerung von **Back in Action** ist auch diejenige, die bei den Anhängern des zweiten Teils für vors Gesicht geschlagene Hände und geseufzte „Was soll DAS denn?!"-Ausrufe sorgen dürfte. Denn für die Neuauflage hat Coreplay die Kämpfe vollkommen umgekrempelt: Statt des klassischen Rundensystems, bei dem Söldner und Gegner nacheinander ziehen, kommt eine Echtzeit-Mechanik zum Einsatz: das „Plan & Go"-Prinzip (siehe Extrakasten oben auf dieser Seite).

In unserer Vorschauversion, mit der wir etwa acht Stunden lang einen kleinen Teil von Arulco befreiten, wies das System aber noch einige Schwächen auf. Mal ganz abgesehen von der Frage, ob ein **Jagged Alliance** ohne Zug-um-Zug-Action noch den Anspruch erheben kann, die Serie würdig fortzuführen: In der Praxis ist es viel zu umständlich, per Plan & Go ausgeklügelte Abläufe für die Charaktere zu entwerfen. Viel effektiver ist es, regelmäßig die Pausetaste zu benutzen und dynamisch auf das Geschehen zu reagieren. So spielt sich **Back in Action** wie ein **Commandos**-Ableger, in dem Sie bei Feindkontakt die Zeit anhalten (funktioniert bei entsprechender Einstellung auch automatisch), Ihrem Team Befehle geben und abschließend in Echtzeit verfolgen, was sich als Nächstes ereignet.

Allzu vorausschauende Planungen werden durch die künstliche Intelligenz der Widersacher erschwert. Zwar versprechen die Entwickler Besserung in Sachen Gegnerverhalten; bislang stellen sich die Pixelsoldaten aber entweder irre dämlich an oder offenbaren übernatürliche Fähigkeiten. So reagieren sie manchmal nicht auf Beschuss und lassen sich klaglos abknallen; an anderer Stelle hören die KI-Gegner selbst aus etlichen Metern Entfernung, wie Ihr Team lautlos durch den Dschungel robbt. Geradezu unheimlich wird es, wenn der Feind die Bewegungen Ihres Team-Mitglieds mit seinen Blicken verfolgt – obwohl sich eine Betonwand zwischen den beiden Figuren befindet!

Neben dem Geräuschpegel haben auch die Sichtverhältnisse Auswirkungen auf die Gefechte. Erhöhte Positionen verbessern die Sichtweite von Gegnern und Verbündeten; wer sich hinter einen Felsen kauert, der ist für den Widersacher unsichtbar (es sei denn, der besitzt den erwähnten Röntgenblick). Das ist einer der Gründe, warum die Schusswechsel sehr taktisch ausfallen (das hat Tradition in der Serie). Ein anderer ist der knackige Schwierigkeitsgrad der Scharmützel (auch das gehört bei einem **Jagged Alliance** zum guten Ton).

Während der Kampagne läuft die Uhr beständig weiter, was in Tag-und-Nacht-Wechseln resultiert.

Zwischen den Missionen planen Sie Ihren nächsten Zug auf der Übersichtskarte von Arulco.

LAPTOP

Am jederzeit zugänglichen Laptop lesen Sie E-Mails, die Sie über Aufträge und Story-Ereignisse auf dem Laufenden halten. Im Web investieren Sie Ihre sauer verdiente Kohle in neue Söldner (A) und Waffen (B). Diese treffen ein bis zwei Tage später am zu Beginn des Spiels eroberten Flugfeld ein.

SQUADS

Sie teilen Ihre Söldner in beliebig viele Gruppen ein; pro Squad kommandieren Sie bis zu sechs Mitglieder. Die Squads bewegen sich unabhängig voneinander über die Karte. Auf Wunsch nehmen Sie Feindzonen mit mehreren Squads aus verschiedenen Richtungen in die Zange.

Wer keinen fähigen Sanitäter im Team hat, der gibt besser schon vor Schlachtbeginn auf. Ihre Söldner kippen bereits nach wenigen Treffern aus den Latschen, weshalb Sie nach jedem überstandenen Kugelhagel im Inventar nach Verbänden und Arzneitaschen kramen. Der Rucksack der Helden beherbergt auch noch viele weitere Gegenstände; neben bis zu vier Waffen pro Charakter und bergeweise Munition gibt es unter anderem Sprengsätze (mit Timer oder Fernzündung), Werkzeug und Öl (zur Gewehrpflege), Dietriche (um Schlösser zu knacken) und Granaten (explodierende, blendende oder Rauch verströmende). Die Inventarverwaltung gestaltet sich aufgrund vieler winziger Symbole ebenso kompliziert und behäbig wie die restliche Benutzeroberfläche. Deren größte Schwäche ist die mangelnde Übersicht: Die Kamera hängt in beiden Zoomstufen zu nahe am Geschehen, die winzige Minimap zeigt einen zu kleinen Teil des Schlachtfelds. Wenn Sie auf einer Karte mit Ihren Söldnern mehrere Routen gleichzeitig beschreiten, geht ohne Pausefunktion ruck, zuck die Übersicht flöten. Besonders weil jederzeit die Gefahr besteht, dass ein Feind um die Ecke biegt. Das Rundensystem von **Jagged Alliance 2** sorgte in dieser Beziehung für deutlich weniger Stress.

An anderer Stelle wiederum gelingt es **Back in Action** besser, die Stärken des Vorbilds ins 21. Jahrhundert zu transportieren. Auf der Übersichtskarte von Arulco (siehe obiges Bild) stoßen Sie auf viele kleine und große Gegnerstützpunkte, die Sie in beliebiger Reihenfolge ansteuern – allein durch die Stärke der Widersacher setzt Ihnen das Spiel Grenzen. Zudem treffen Sie auf Bewohner, die Ihnen freundlich gesinnt sind und sich mit zahlreichen Nebenaufgaben an Sie wenden. Für deren Erfüllung winken Geld, Erfahrung und die eine oder andere besondere Waffe. Darüber hinaus organisiert der während der Kampagne erwachende Widerstand in befreiten Sektoren Milizen, die sich selbstständig gegen Deidrannas Soldaten verteidigen. Denn die Tyrannin schickt immer wieder kleine Trupps, um Gebiete zurückzuerobern – daher lohnt es sich, den Milizen nicht benötigte Knarren und Rüstungen auszuhändigen. ❑

DAS ANDERE JAGGED ALLIANCE

Neben Back in Action erwartet Fans der Jagged-Alliance-Serie 2012 noch eine zweite Auskopplung – in Jagged Alliance Online laufen die Gefechte im Browser ab.

Bei dem Online-Ableger stellen Sie aus Ihrem zu Beginn selbst erstellten Charakter und über 60 fertigen Söldnern eine Gruppe zusammen und absolvieren Einsätze gegen KI-Soldaten. Diese laufen anders als bei **Back in Action** rundenbasiert ab: Alle Figuren agieren der Reihe nach, ein Vorrat an Aktionspunkten bestimmt, wie weit die Söldner laufen und wie viele Schüsse sie abgeben. Wer am liebsten gegen menschliche Widersacher kämpft, der tobt sich im PvP-Modus aus. Statt einander stur abzuknallen, erfüllen Sie dabei jedoch Missionsziele und schlagen sich auch mit Computergegnern herum, die als dritte Fraktion in die Kämpfe eingreifen. Das kostenlose Spiel erscheint im Februar 2012 und setzt auf das Free-2-Play-Prinzip. Um den Spielfortschritt zu beschleunigen, können Sie aber gegen echtes Geld spezielle Gegenstände erwerben.

Info: www.jaggedalliance.gamigo.de

Für ein Browserspiel wirkt die Grafik erfreulich detailliert.



„Eingefleischte Fans werden zu Recht beim Original bleiben."



Peter Bathge

Anlässlich dieses Artikels habe ich nach langer Zeit mal wieder die **Jagged Alliance 2**-CD ins Laufwerk geschoben und stellte fest, dass sich das Taktikspiel auch zwölf Jahre nach der Veröffentlichung noch prima anfühlt. Ob das letztlich auch für **Jagged Alliance: Back in Action** gelten wird, wage ich zu bezweifeln. Ich befürchte nämlich, dass sich die Entwickler zwischen zwei Stühle setzen: Serienkennern kommt der Wegfall des klassischen Rundensystems wie ein Affront vor, Neulinge fühlen sich aufgrund der mangelnden Zugänglichkeit unerwünscht. Zudem leidet der eigentlich interessante Planungsmodus unter dem bislang unverständlichen Gegnerverhalten – da hat Coreplay noch viel Arbeit vor sich!

GENRE: Taktik
PUBLISHER: Bitcomposer Games
ENTWICKLER: Coreplay
TERMIN: Februar 2012

EINDRUCK **OKAY**

www.alternate.de





AMD A75 CHIPSET
FM1 SOCKET

MILITARY CLASS II

MILITARY CLASS KOMPONENTEN FÜR STABILITÄT UND LEISTUNGSFÄHIGKEIT



77,90

MSI A75A-G55

- ATX-Mainboard • AMD A75 Chipsatz
- Sockel FM1 • 4x DDR3-RAM
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 6x SATA 6Gb/s • 2x USB 3.0, 4x USB 2.0
- HD-Audio • Gigabit-LAN

GNEM01



72,90

MSI A55-G45

- ATX-Mainboard • AMD A55 FCH Chipsatz
- Sockel FM1 • 4x DDR3-RAM
- AMD Radeon HD6000er Grafik (CPU abhängig)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 6x SATA RAID 3Gb/s • 6x USB 2.0
- HD-Audio • Gigabit-LAN

GNEM03



62,90

MSI A75MA-P35

- µATX-Mainboard • AMD A75 Chipsatz
- Sockel FM1 • 2x DDR3-RAM
- AMD Radeon HD6000er Grafik (CPU abhängig)
- 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 1x PCI
- 6x SATA 6Gb/s • 2x USB 3.0, 4x USB 2.0
- HD-Audio • Gigabit-LAN

GNIM02



82,90

MSI A75MA-G55

- µATX-Mainboard • AMD A75 Chipsatz
- Sockel FM1 • 4x DDR3-RAM
- AMD Radeon HD6000er Grafik (CPU abhängig)
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 1x PCI
- 6x SATA 6Gb/s • 2x USB 3.0, 4x USB 2.0
- HD-Audio • Gigabit-LAN

GNIM01

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.01.2012

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr

01805-905040*

ALTERNATE

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

In der Himmelsstadt Columbia schwelt ein Konflikt zwischen den Gründern der Metropole und der Widerstandsgruppe Vox Populi.

Bioshock Infinite

Von: Robert Horn

Dieser ambitionierte Shooter könnte das Meisterwerk des kommenden Jahres werden.

Klettermaxe

Mit einem Greifhaken klemmt sich Held Booker an das Schienensystem von Columbia.



Es lohnt sich wirklich, Ken Levine zuzuhören. Ken ist Mitbegründer des Studios Irrational Games und hat Spiele erschaffen, die im Gedächtnis bleiben, etwa **System Shock 2** oder **Bioshock**. Letzteres gehört zu den am besten bewerteten Spielen aller Zeiten und hat sich laut Publisher Take 2 weltweit über acht Millionen Mal verkauft. Ken Levine genießt den Ruf, einer der begnadetsten Geschichtenerzähler in Computerspielen zu sein und gerne reale politische und soziale Themen in seinen Spielen aufzugreifen und kritisch zu beleuchten. Wenn Ken nun also über sein neuestes Projekt, **Bioshock Infinite** redet, lohnt es sich, ihm zuzuhören. Denn die Ideen, Spielmechaniken und die schiere Liebe zum Detail, die jede Ecke der Spielwelt ausstrahlt, könnten aus dem Shooter eines der besten Spiele des kommenden Jahres machen.

Es beginnt schon bei den Helden. Denn Booker DeWitt (die vom Spieler gesteuerte Figur) und Elizabeth (ein KI-Mädchen) sind weit vom strahlenden Weltretter-Klischee-Pärchen entfernt: Sie ist jung, gerade dem Mädchenalter entwachsen, dank jahrelanger Gefangenschaft ungeschickt im sozialen Umgang, teils naiv und kindlich verspielt. Er ist, nach versauter Pinkerton-Agenten-Karriere, zynisch, abgehärtet und durch Spielsucht hoch verschuldet. Er kommt nur deshalb in die Wolkenstadt Columbia, weil ihm für die Befreiung von Elizabeth ein Batzen Geld winkt.

Der Beziehung dieser beiden so unterschiedlichen Charaktere widmen die Entwickler ihre ganze Aufmerksamkeit. Während ihrer Reise durch das am Rande eines Bürgerkriegs stehende Columbia sprechen die beiden ständig miteinander, diskutieren oder lachen gemeinsam; man spürt förmlich die Naivität und gleichzeitig die fürsorgliche Liebe von Elizabeth und wie sie durch ihre Art die harte Schale von Booker zu knacken beginnt. So eine glaubwürdige Beziehung auf den Bildschirm zu zaubern, ist unglaublich schwer. Denn die Illusion der Menschlichkeit muss ständig bestehen, die emotionale Bindung zum Spieler darf nicht abreißen. Deshalb beschäftigt sich ein ganzes Team bei Irrational Games einzig mit dem Problem, Elizabeth auch dann Leben einzuhauchen, wenn sie gerade NICHTS macht, wenn der Spieler nur zufällig zu ihr hinüberschaut. Denn nichts wäre schlimmer für Ken Levine und sein Team, als wenn Elizabeth in einem solchen Moment starr wie eine Puppe herumstehen würde, auf Stand-by quasi. Ein solcher Moment würde alle vorangegangenen Erfolge zunichte machen, so Levine.

Noch eindrucksvoller ist das System, mit dem die Entwickler Gameplay und Story miteinander verknüpfen wollen. Im Spiel gibt es, gut zu sehen in den bisher veröffentlichten Trailern, immer wieder Szenen, bei denen Dinge passieren, die die Handlung an bestimmten Stellen vorantreiben, Dialoge etwa oder Szenen mit den Bewohnern von Columbia. Die-


Elizabeth verfügt über mysteriöse Kräfte, die Sie im Kampf nutzen können. Deren Einsatz schwächt das Mädchen allerdings.


Grafisch setzt **Bioshock Infinite** auf einen eigenen Stil, der einen sofort in seinen Bann zieht.


Das Schienensystem von Columbia diente ursprünglich zum Warentransport. Jetzt nutzen Sie es zur Fortbewegung.



Die Geschichte des Shooters steckt voller Emotionen, die die Entwickler mit gelungener Mimik und erstklassiger Vertonung in Szene setzen.

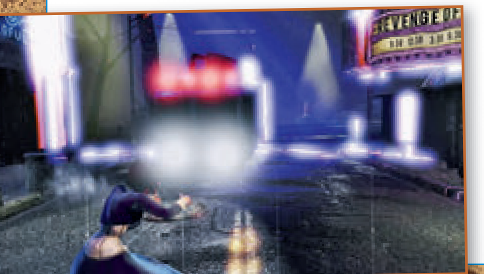
se Bilder wirken beeindruckend atmosphärisch. Doch was, wenn der Spieler in diesem Moment gar nicht an der geforderten Stelle steht oder nicht dorthin guckt, wo er sollte? Die Entwickler verfolgen das ehrgeizige Ziel, möglichst ohne Zwischensequenzen auszukommen (die einfachste Möglichkeit, um die Geschichte voranzutreiben) und dem Spieler ganz ohne Skriptsequenzen immer die Kontrolle zu überlassen. Damit das funktioniert, analysiert eine KI im Hintergrund ständig die Aktionen des Spielers und wägt ab, wann der beste Zeitpunkt gekommen ist, um Elizabeth bestimmte Dinge sagen zu lassen oder ein wichtiges Ereignis zu starten. Ist der Spieler anderweitig beschäftigt, wartet die KI ab, denn für jedes Ereignis, jeden Dialog gibt es mehere mögliche Aktionsphasen. Wenn das hinhaut, dann erwartet uns tatsächlich das Spiel, welches uns die bisher veröffentlichten Spielszenen von **Bioshock Infinite** versprechen.

Neben den Protagonisten ist die fliegende Stadt Columbia und der darin schwelende Konflikt zwischen Arm und Reich ein weiterer Baustein für ein umwerfendes Spielerlebnis: Columbia erinnert nicht zufällig an die **Bioshock**-Stadt Rapture, symbolisiert sie doch ebenfalls einen großartigen Traum, eingefangen in imposanten Gebäuden und unzähligen Bildern und Postern. Anders als in Rapture aber erleben Sie den Konflikt, der zum Niedergang dieses amerikanischen Traums führt, hautnah mit. Stapften Sie in **Bioshock** noch durch die Überreste der Geschehnisse und fanden nach und nach heraus, was passiert war, sind Sie in Columbia das Zünglein an der Waage und heizen den Konflikt der Parteien sogar noch an. Die Stadt selbst wird größer und weitläufiger als Rapture, ohne die bedrückende Enge der Unterwasserstadt, sondern mit riesigen Flächen, verbunden mit einem Schienensystem, an dem Spieler mit Haken von Plattform zu Plattform rasen. Ein Open-World-Spiel wird **Bioshock Infinite** jedoch nicht, ein spielerischer Höhepunkt 2012 dafür sicher. ❑

RISSE IN DER WELT

Elizabeth, die bildhübsche Begleiterin von Held Booker DeWitt, verfügt über außergewöhnliche Fähigkeiten:

Das unschuldig-naive Mädchen, das Sie im Spiel aus der Wolkenstadt Columbia befreien sollen, ist der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Denn sie verfügt über Fähigkeiten, die es ihr erlauben, Dinge aus fremden Dimensionen herbeizuholen und sogar Durchgänge in diese Welten zu schaffen. Diese Sequenzen sind atemberaubend in Szene gesetzt und erlauben es den Entwicklern, sich über die Grenzen der Spielwelt hinaus kreativ auszutoben.



„Kreativ, actionlastig und mitreißend. Was will man mehr für 2012?“

Robert Horn



Ich würde dem Spiel gerne den Ersteindruck „Überragend“ verleihen, denn alles, was Ken Levine bisher über den Shooter verraten hat, klingt fantastisch. Alleine wie die Entwickler es schaffen, den Spieler in eine mitreißende Story zu packen, ohne ihn dafür aus dem eigentlichen Spielgeschehen herauszureißen, ist genial – hoffentlich gelingt das durchweg. Auch die naive, fast kindliche Elizabeth, die anmutige Stadt Columbia und die gesamte, vom Steampunk angehauchte Welt habe ich längst in mein Herz geschlossen. Bisher gab es aber zu wenig von **Bioshock Infinite** zu sehen, selber spielen durften wir bisher auch nicht. Deshalb reicht es nur für ein „Sehr gut“. Trotzdem: Das wird, hoffe ich, eines der besten Spiele 2012.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Irrational Games
PUBLISHER: 2K Games
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

SEGEL
Erstmals beeinflussen Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffs: Auf Tastendruck refft die Besatzung die Segel, wodurch der Kahn langsamer, aber auch manövrierfähiger wird.

WASSER
In den Fluten tummeln sich Haie, die von Bord geschleuderte Matrosen verzehren – sofern Sie die Schiffbrüchigen nicht retten. Zudem gibt es Untiefen, welche die Navigation erschweren.

ZAHLEN
Symbole zeigen den Zustand von Mannschaft (links), Segel (Mitte) und Rumpf (rechts) an, die Sie mit den drei Munitionsarten (Kugel, Kette, Kartätsche) gezielt angreifen.

In den Seeschlachten steuern Sie ein Schiff und geben bis zu zwei Eskorten einfache Angriffsbefehle. Wem das zu umständlich ist, der lässt die Kämpfe berechnen.

Port Royale 3

Von: Peter Bathge

Teil 3 lässt Ihnen alle Freiheiten – auch bei der Wahl zwischen Maus und Gamepad.

Ein Montagmorgen in den Büroräumen der PC Games. Als eine der ersten Redaktionen Deutschlands spielen wir ausführlich den dritten Teil der **Port Royale**-Serie an. Dabei schaut uns Daniel Dumont über die Schulter. Der deutsche Entwickler zeichnete zu Ascaron-Zeiten als leitender Designer für die beiden Vorgänger sowie das verwandte **Patrizier 2** verantwortlich und nimmt auch bei **Port Royale 3** diese Position ein. Während wir mit ihm zu Beginn über seine 15-jährige Berufserfahrung plaudern, installiert der mitgereiste PR-Manager auf einem Laptop die zu spielende Version.

Plötzlich der Zwischenruf des PR-Manns: „Sagt mal, habt ihr ein Gamepad da?“ Wir nicken mechanisch, händigen ihm den Controller aus und fragen uns insgeheim: Wozu brauchen wir denn ein Gamepad? Ist **Port Royale 3** nicht wieder eine mausklickintensive, überaus komplexe Wirtschaftssimulation, das Musterbeispiel eines PC-Spiels? Doch, ist es. Aber dieses Mal sollen Spieler auch per Gamepad simpel Waren verschachern und Schiffe entern – denn **Port Royale 3** erscheint für PC, PlayStation 3 und Xbox 360.

Die parallele Entwicklung geht den Beteuerungen von Dumont zufolge nicht zulasten der PC-Version. Derzeit konzentriert sich sein Unternehmen Gaming Minds Studios zwar auf die Umsetzung der Gamepad-Bedienung – aber nur aus dem Grund, weil Konsolenspiele vor der Veröffentlichung von Microsoft und Sony abgenickt werden, die Macher also früher als am PC eine

DAS IST NEU

Teil 3 überarbeitet behutsam das Erfolgsrezept der Vorgänger.

- Händler- & Abenteurerkampagne
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler (Koop und Versus)
- In Seeschlachten stehen Ihnen bis zu zwei KI-Schiffe zur Seite.
- Viele Einstiegshilfen: Berater, ausführliches Tutorial, Komfortfunktionen
- Sprengfässer als Schiffswaffe
- Keine europäischen Importwaren mehr
- Keine Fechtduelle gegen gegnerische Kapitäne mehr
- Eigene Kapitäne steigern ihre sechs Attribute bei Lehrern
- Optionale Gamepad-Steuerung



Pro Nation versprechen die Entwickler 15 verschiedene Wohnhäuser – das sorgt für optische Abwechslung.

VERSCHANDELTE OPTIK
Der gelbe Kreis auf einigen Bildern gehört zum Gamepad-Interface der von uns gespielten PC-Fassung. Wenn Sie Maus und Tastatur einsetzen, sehen Sie den Kreis natürlich nicht.

EINFACH LUKRATIV: DIE HANDELSROUTEN

Die Einrichtung von Handelsrouten zwischen mehreren Städten ist in Port Royale 3 so einfach wie nie und mit wenigen Klicks geschafft.

Nachdem Sie einen Konvoi angewählt haben, klicken Sie sich die gewünschten Städte für Ihre Route (die weiße Linie) zusammen.

DELEGIEREN

Aus einem Listenmenü wählen Sie Vorgaben wie „Profit erwirtschaften", „Städtereichtum sicherstellen" oder „Lager leeren" – der Kapitän nimmt dementsprechend Waren auf und verkauft diese. Seine Effektivität überprüfen Sie in einem Statistikbildschirm (rechts).

SELBER MACHEN

Experten stellen weiterhin jedes Detail von der abgeholten Warenart bis hin zur Menge an von Hafen zu Hafen geschaufelten Gütern ein. Das geschieht in übersichtlichen Menüs. Komfortfunktionen erleichtern Einsteigern den Handel; so genügt ein Klick, damit die KI die maximal zu kaufende Warenmenge errechnet, bevor die erhöhte Nachfrage eine Preissteigerung nach sich zieht.

fertige Fassung abliefern müssen. Danach hat Gaming Minds Zeit für PC-spezifische Anpassungen.

Aber auch ohne diese spielt sich **Port Royale 3** bereits intuitiv. Der Grund dafür sind etliche Komfortfunktionen und Automatismen, die auf einen Klick (oder im Falle des Gamepads auf einen Druck) komplexe und sich wiederholende Abläufe vereinfachen. Zum Beispiel genügen wenige Handgriffe, um eine lukrative Handelsroute einzurichten (siehe Kasten). Die gute Nachricht für alle Fans von **Port Royale**: Wer will, darf immer noch alles selbst einstellen und nach Gutdünken optimieren – oft mit einem besseren Ergebnis, als es die KI erzielt.

Wie der mittlerweile über sieben Jahre alte Vorgänger spielt **Port Royale 3** in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Zu Beginn verfügen Sie nur über ein einzelnes Segelschiff und schippern zwischen 60 Städten mit solch klangvollen Namen wie Tortuga oder Port-au-Prince hin und her, die Sie nach und nach entdecken. Dort packen Sie Waren wie Bananen, Zucker, Holz oder Baumwolle in Ihren Laderaum (insgesamt existieren 20 Güter), wobei Sie auf einen möglichst niedrigen Einkaufspreis achten. Anschließend verhökern Sie das Zeug anderswo für einen schönen Profit.

Dabei kommt das Markenzeichen der Reihe zum Einsatz: Die Welt von **Port Royale 3** ist ein geschlossenes System und verhält sich nach glaubwürdigen Spielregeln. Soll heißen: Die Einwohner in den Städten produzieren und verbrauchen nur genau die Güter, die sich auch tatsächlich im Umlauf befinden. Hier wird nicht im Hintergrund durch unsichtbare Warenzuschüsse getrickst; Angebot und Nachfrage berechnet das Spiel ständig neu und bezieht dabei die Folgen von Zufallsereignissen wie Stürme, Heuschreckenplagen, Seuchen oder Dürren mit ein. Auch wenn die sechs Fraktionen des Spiels (die Nationen England, Frankreich, Spanien und Holland plus Piraten sowie der Spieler) miteinander im Krieg liegen, hat das Auswirkungen: Hafenblockaden um umkämpfte Städte und versenkte Transportschiffe sorgen für eine Verknappung von Nahrungsmitteln oder Baustoffen. Ein gewitzter Händler zieht daraus seinen Nutzen, indem er sich an den Kriegsschiffen vorbeischleicht und die Bevölkerung mit dringend benötigten Waren versorgt – zum Wucherpreis.

Den Aufstieg vom schiffbrüchigen Matrosen zum reichen Handelsprinzen erleben Sie wie gehabt im Endlosmodus, bei dem Sie vor Spielbeginn Startbedingungen und Schwierigkeitsgrad variabel einstellen. Für Einsteiger steht aber auch eine Kampagne bereit, die Sie ent-



Handgezeichnete Standbilder treiben in den Kampagnen die Geschichte voran.



Die farbenprächtige Übersichtskarte setzt auf einen Mix aus animiertem Wasser und gemalten Inseln.

INTERVIEW MIT **DANIEL DUMONT**

„Die Degenkämpfe waren zu eintönig."

PC Games: Wirtschaftssimulationen wie **Patrizier** oder eben auch **Port Royale** sind nicht für ihre Einsteigerfreundlichkeit bekannt. Wie tragt ihr dem Rechnung?
Dumont: „**Port Royale 3** ist ein sehr komplexes Spiel, bei dem viele Dinge gleichzeitig ablaufen. Um neue Spieler da langsam ranzuführen, bieten wir eine Art Quereinstieg in die Welt an: die Abenteurerkampagne. Darin nehmen Wirtschaft und Handel erst mal eine Nebenrolle ein. Stattdessen vermitteln wir dem Spieler die wesentlichen Grundlagen und den Kampf. Wenn er dann sein erstes Schiff geplündert hat und in der nächsten Stadt versucht, die gestohlenen Waren zu verkaufen, kommt er mit dem Handelssystem in Berührung. Allerdings bieten wir auch eine Händlerkampagne an. Die ist für jene Spieler gedacht, die andere Wirtschaftssimulationen oder die Reihe schon kennen. Wir rechnen damit, dass jeder beide Kampagnen spielt. Die Frage ist nur, abhängig vom Spielertyp: Mit welcher fangen die Leute an?"
PC Games: Manche Spieler empfanden die Seeschlachten in Teil 2 als unfair, weil sie mit nur einem Schiff gleichzeitig gegen bis zu fünf Gegner antreten mussten. Wie handhabt das **Port Royale 3**?
Dumont: „Der Spieler steuert immer noch nur ein Schiff gleichzeitig, aber ihm stehen bis zu zwei Eskorten aus demselben Konvoi zur Seite. Denen kann er Befehle geben wie einem Wingman in einem Weltraum-Shooter. Neben den drei bekannten Munitionstypen haben wir jetzt auch wahnsinnig teure Sprengfässer, die der Spieler hinter sich ins Wasser wirft. Wenn die Schiffe der Verfolger damit in Berührung kommen, fliegen sie in die Luft. Außerdem gibt es Gewässer mit Untiefen. Je näher am Ufer eine Schlacht stattfindet, desto mehr Untiefen existieren. Schiffe, die über diese Stellen fahren, sind langsamer – das lässt sich taktisch nutzen. Darüber hinaus gibt es noch wechselnde Wetterbedingungen. Es kann also durchaus auch mal sein, dass eine richtig dicke Nebelsuppe über dem Wasser steht, aus der nur noch oben die Masten herausgucken."
PC Games: Die Fechtduelle von **Port Royale 2** habt ihr aber aus dem Spiel genommen. Warum?
Dumont: „Die waren auf die Dauer schlicht zu eintönig und boten nicht genug Abwechslung."
PC Games: Ihr entwickelt **Port Royale 3** gleichzeitig für die Konsolen. Inwieweit wirkt sich das auf die PC-Fassung aus?
Dumont: „Die Hauptunterschiede liegen bei Steuerung und Interface, ansonsten sind die beiden


Daniel Dumont (rechts) ist Creative Director bei Gaming Minds Studios.

Versionen nahezu identisch. Für den PC optimieren wir die Benutzeroberfläche natürlich und passen sie an Maus- und Tastatursteuerung an. Gleichzeitig soll sich das Ganze aber auch mit dem Gamepad bedienen lassen. Daher bieten wir in den komplexeren Menüs und Listen immer eine Automatikeinstellung an. Bei der Erstellung einer Handelsroute sagst du zum Beispiel einfach zum Kapitän deines Konvois: Fahr diese drei Städte an und mach Profit! Du kannst aber auch die Details anschauen und dann siehst du die Ein- und Ausfuhr-Befehle von jeder Stadt. Dort stellst du dann manuell ein, welche Waren dein Kapitän ein- und verkauft."


▶ Mit der Tochter des spanischen Vizekönigs bandelt der Held im Spielverlauf an.

weder als friedliebender Warenschacherer oder brandschatzender Pirat erleben – je nach Ihrer Wahl ändert sich die Geschichte und **Port Royale 3** bringt Ihnen andere Kniffe bei. Stets steht Ihnen dabei ein animierter Charakter als Berater zur Seite, der auf Probleme hinweist. Außerdem beleuchten Hilfevideos die komplexeren Funktionen. Prima Idee: Die als ausführliches Tutorial angelegte Kampagne endet nach der Einnahme Ihrer ersten Stadt (ob durch Eroberung auf dem Landweg oder indem Sie die Bürger durch Handel auf Ihre Seite ziehen) – anschließend läuft die Partie wie ein normales Endlosspiel weiter.

Ein Spielziel existiert serientypisch nicht. Doch die Jagd nach Dublonen und Ruhm (bestimmt den Rang Ihres Charakters und sein Ansehen in der Welt) verspricht ebenso lang zu motivieren wie in den Vorgängern. Wie Sie zur bekanntesten Persönlichkeit der Karibik aufsteigen, bleibt Ihnen überlassen: Bringen Sie weitere Siedlungen in Ihren Besitz, errichten Sie Produktionsgebäude (geht nur nach dem Erwerb teurer Privilegien) und stellen Sie einfach selbst die Waren her, die Sie verkaufen. Liefern Sie sich Handelskriege oder militärische Konflikte mit der Konkurrenz. Absolvieren Sie Nebenmissionen, in denen Sie nach verschollenen Schätzen suchen. Überfallen Sie Schatzflotten, die regelmäßig in Richtung Europa aufbrechen. Verbessern Sie die Attribute Ihrer Schiffskapitäne, indem Sie nach den besten Lehrmeistern suchen. Oder bauen Sie einen Palast und halten Sie um die Hand einer Dame von Adel an – die Möglichkeiten sind nahezu unendlich. ❑

Sobald Sie per Kampf oder Handel in den Besitz einer Siedlung gelangen, verändern Sie das Stadtbild durch den Bau von Produktionsanlagen.

„Endlich werden Einsteiger nicht mehr über die Planke geschickt."

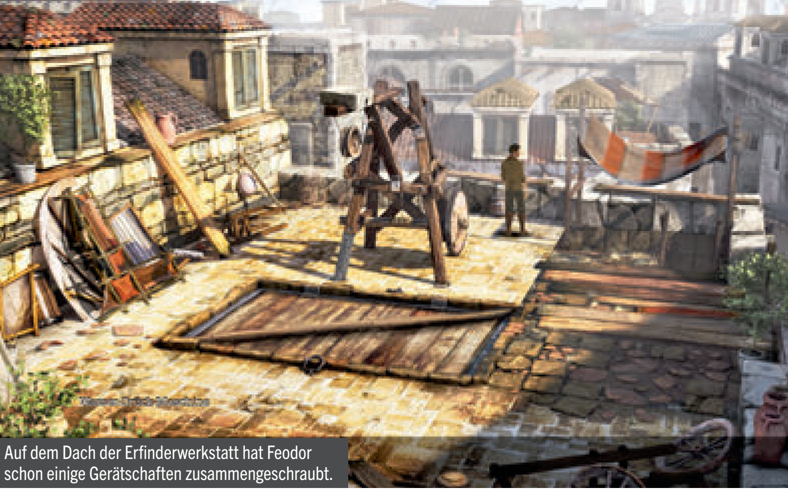

Peter Bathge

Sanft rauscht die Brandung, entspannt tönt der Kuba-Soundtrack aus den Lautsprechern, hübsch reflektieren die wogenden Wellen die Sonne: **Port Royale 3** verspricht perfekte Urlaubsstimmung und sagt mir mit seiner lässigen Karibik-Atmosphäre mehr zu als das eher ernste **Patrizier 4**. Die spielerische Freiheit ist die Gleiche: Als Freibeuter dank Kaperbrief ohne Konsequenzen spanische Schatzgaleonen aufzubringen oder mir mittels geschickt aufgebauter Handelsrouten ein Vermögen zu erschleichen – beides ist möglich. Das Beste daran: Wenn ich gerade keine Lust auf Mikromanagement habe, übertrage ich die Alltagsaufgaben dem Computer – so bleibt mehr Zeit, um in Tortuga Rum zu süffeln!

GENRE: Wirtschaftssimulation
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Gaming Minds Studios
TERMIN: 2. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**


Einige der schicken Schauplätze, wie etwa den Hafen, besuchen Sie tagsüber und auch bei Nacht.


Auf dem Dach der Erfinderwerkstatt hat Feodor schon einige Gerätschaften zusammengeschraubt.

Lost Chronicles of Zerzura

Von: Marc Brehme

Ein verschleppter Bruder und viel Erfindergeist. Die Black-Mirror-Macher schicken Sie in die Wüste.

Die Macher der **Black-Mirror**-Reihe bleiben dem mystischen Hintergrund ihrer Spiele treu. Jedoch wird es in **Lost Chronicles of Zerzura** weniger düster und blutig zugehen als in den Abenteuern von Samuel Gordon. Im neuen Spiel der Cranberry Studios übernehmen Sie die Rolle von Feodor, eines Tüftlers und Erfinders, der sich im spanischen Barcelona durchs Leben des 16. Jahrhunderts schlägt.

Eine schwere Zeit für Menschen, die Leonardo da Vinci Konkurrenz machen und eine Flugmaschine erfinden wollen. Denn der spanischen Inquisition, die Gotteslästerung dahinter vermutet, gefällt derlei Treiben ganz und gar nicht. Kurz bevor Feodor mit seinem Bruder Ramon den großen Durchbruch bei seinem Gleitdrachen erreichen kann, wird Ramon von der Inquisition verschleppt. Feodor will ihn natürlich befreien und reist ihm nach. Schon bald verlässt er Barcelona und macht sich auf die Suche nach seinem Bruder. So besucht Feodor zunächst Almeria (Südspanien), Malta und Tripolis und trifft sogar auf Piraten, bis er schließlich in der Wüste umherstolpert – auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Zerzura.

Die Hintergrundgeschichte begründet sich auf dem Mythos dieser geheimnisvollen Stadt, die auch als das Atlantis Afrikas bezeichnet wird. Dort soll mitten in der Wüste Wasser mit heilender Wirkung fließen. Kein Wunder, dass die Menschen seit Jahrhunderten auf der Suche nach der „weißen Stadt" sind …

Neben klassischen Aufgaben wie dem Einsammeln von Gegenständen und dem Führen von Gesprächen müssen Sie in **Lost Chronicles of Zerzura** auch Ihren Erfindergeist beweisen. Dazu setzen Sie sich ans Reißbrett und kombinieren auf diesem ihre bisherigen Ideen und gefundene oder selbst hergestellte Gegenstände zu neuen Gerätschaften. So erfinden Sie beispielsweise nach dem gescheiterten Experiment mit dem Flugdrachen auf diese Art und Weise einen Ballon und später weitere wichtige Gegenstände.

Das neue Cranberry-Adventure präsentiert sich in schicker Grafik, die passend zum Renaissance-Stil der Story gehalten ist. Die atmosphärischen Hintergründe werden von zahlreichen Animationen wie etwa bewegtem Wasser, Schornsteinrauch oder fliegenden Vögeln aufgelockert und mit in 3D animierten Charakteren verbunden. Ob auch Rätsel und Story passen, klären wir im Test. Voraussichtlich schon im nächsten Heft. ❑


Bei Onkel Thabit versuchen Sie, dünnes Leder für den Ballon zu ergattern und holen ein Artefakt für Ihren Bruder ab.

„Los, mach mir den da Vinci!"
„Nein, nicht ohne meinen Bruder!"

Marc Brehme



Mit **Chronicles of Zerzura** erweckt ein Adventure das Zeitalter der Renaissance und Inquisition wieder zum Leben. Das erfrischend unverbrauchte Setting, die atmosphärische Grafik und die bislang sehr spannend klingende Hintergrundgeschichte schubsen das Spiel auf meine persönliche Wunschliste für 2012. Okay, vielleicht haben sich die Macher bei der Story um Zerzura ein wenig von **Uncharted 3** (PS3) inspirieren lassen. Na und? Besser gut geklaut als schlecht selbst erfunden! Insgesamt wirkt **Chronicles of Zerzura** in der aktuellen Vorabfassung bereits stimmig und ausgereift. Und auch motivierend – denn bei manchen Szenen können Sie im Spiel sogar virtuell draufgehen. Oha! **Black Mirror** lässt grüßen.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Dtp Entertainment
ENTWICKLER: Cranberry Production
TERMIN: Februar 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Wie für ein Action-Rennspiel üblich, rammen Sie im Spielverlauf immer wieder Gegner von der Strecke.

Ridge Racer Unbounded

Von: Sebastian Stange

Seit unserem letzten Probespiel wurde der Action-Racer spürbar verbessert!

Als wir Anfang Juli dieses Jahres das Entwicklerteam Bugbear in Helsinki besuchten, kehrten wir nicht völlig überzeugt in die Redaktion zurück. Bugbears neuester Titel, **Ridge Racer Unbounded**, hat eigentlich alles, was ein Action-Rennspiel heutzutage braucht: einen großen Umfang, viele Modi, fetzige Karambolagen mit viel dynamischer Physik, eine leicht zugängliche Steuerung sowie ein Spezialenergie-System für Rammattacken und besondere Zerstörungsmanöver. Und doch zündete das Spiel damals nicht gänzlich. Es machte durchaus Spaß, fühlte sich aber irgendwie noch nicht wirklich rund an. Es schien uns, als würde etwas Wichtiges fehlen, wir wussten aber nicht genau, was. Daher waren wir umso gespannter, als wir das Rennspiel im Dezember erneut spielen durften. Und wir freuen uns, Ihnen gute Nachrichten verkünden zu können! Bugbear hatte nämlich eine glänzende Idee: Man verpasste dem Spiel ein klassisches Boost-System. Und damit ergibt plötzlich alles Sinn!

An der Spielmechanik des Rennspiels hat sich nichts Grundlegendes geändert: **Unbounded** ist ein wilder Ableger der japanischen Rennspielreihe **Ridge Racer**, die traditionell eher steril und nüchtern wirkt und für ihren Fokus auf Drift-Rennen bekannt ist. Gedriftet wird nach wie vor, ist das gekonnte Schlittern um die Kurve doch einer der besten Wege, um in **Ridge Racer Unbounded** Spezialenergie zu sammeln. Alternativ kann der Power-Balken am unteren Bildschirmrand durch Sprünge, Windschat-



Die Wagenmodelle sind schick, basieren aber nicht auf realen Autos. Tuning gibt es keines, Sie dürfen aber die Farbe des Lacks bestimmen.

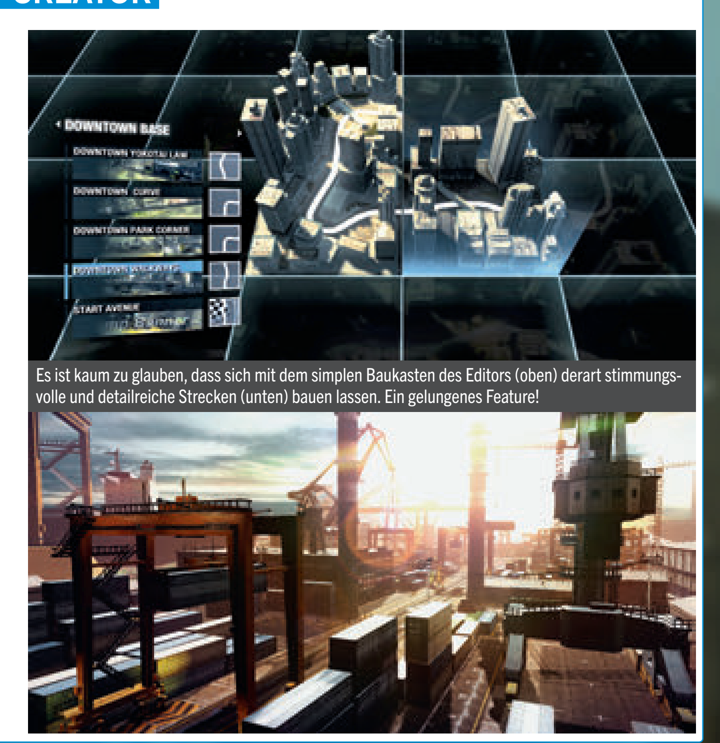


Wie von Entwickler Bugbear gewohnt, werden Unfälle als detailreiche Zeitlupe gezeigt.

SIMPEL UND KOMPLEX ZUGLEICH – DER CITY CREATOR

Mit dem Streckeneditor von Ridge Racer Unbounded lassen sich in Sekundenschnelle neue Kurse erstellen. Dennoch bietet das Tool eine enorme Tiefe!

Der Clou am City Creator ist sein Baukasten-Prinzip. Im Spielverlauf schaltet man um die 150 Strecken-Felder frei. Das sind Quadrate mit etwa 250 Metern Kantenlänge, auf denen sich ein voll modellierter Streckenabschnitt befindet. Manche Felder sind gar doppelt so groß. Eine Strecke zu bauen ist einfach: Startpunkt setzen, aus den zur Verfügung stehenden Bausteinen eine Linie bauen, die wieder zum Start führt. Fertig! Für Abwechslung sorgen verschiedene Themen wie Baustelle oder Downtown sowie die Streckentypen Straße, Highway oder Tunnel. Die einzelnen Felder werden automatisch miteinander verbunden und die Ergebnisse sehen grandios aus. Doch das Beste am Editor: Jedes platzierte Feld kann im Detail editiert werden. Damit lassen sich Sprünge, Loopings, Barrieren, Wände oder Rampen hinzufügen, was teils komplett neue Routen ermöglicht. Uns wurde eine Eigenbau-Strecke vorgestellt, die nur aus zwei verschiedenen Feldern bestand. Doch diese waren so heftig editiert, dass sich jeder Abschnitt völlig neu anfühlte. Sie legen aber nicht nur den Kursverlauf fest, sondern auch das Regelwerk. Welcher Eventtyp? Welche Wagenklasse? Wie viele Runden? Welche Spezialregeln? Das alles liegt in der Hand des Spielers. Wir konnten den Editor ausprobieren und kamen sehr schnell zurecht. Einzig das limitierte Budget für Streckenteile erwies sich als knifflige Begrenzung. Auf Konsole gewährleistet diese Mechanik, dass die erstellte Strecke in den Speicher passt. Ob dieses Limit für die PC-Version aufgehoben wird? Immerhin: Strecken-Dateien sind nur wenige Kilobyte groß, was deren Austausch enorm vereinfacht. Wie gut die Ergebnisse des Editors aussehen, erkennen Sie auf diesen Seiten. Die Strecken der Solo-Kampagne wurden nämlich auf exakt dieselbe Art und Weise gebaut!



Es ist kaum zu glauben, dass sich mit dem simplen Baukasten des Editors (oben) derart stimmungsvolle und detailreiche Strecken (unten) bauen lassen. Ein gelungenes Feature!

tenfahrten oder das Erfüllen von Renn-Herausforderungen gefüllt werden. Zu denen zählen etwa besonders weite Sprünge, lange Drifts, die Zerstörung der Umgebung oder das Ausschalten von Gegnern. Zentrales Feature des Spiels ist die Möglichkeit, die Spezialenergie zu nutzen, um Konkurrenten von der Strecke zu rammen oder bestimmte Hindernisse auf der Strecke zu durchbrechen – Wände, Häuser oder Benzinlaster. Das öffnet Abkürzungen oder macht Sprünge zugänglich. Und genau hier verwirrte uns die frühe Vorab-Version vom Juli. Damals sorgte das Zünden der Spezialenergie lediglich für einen kurzen Satz des eigenen Wagens nach vorn. Das fühlte sich irgendwie mickrig an und machte den Gegner-Abschuss sowie das Durchbrechen der Zerstörungs-Ziele unnötig knifflig. Doch das ist mittlerweile Geschichte. Denn nun zündet man mit der Spezialenergie einen klassischen Boost, der den Wagen für einige Sekunden enorm beschleunigt. Das fühlt sich gut an. Obendrein kommt hier Taktik ins Spiel: Solange die Power-Leiste gefüllt ist, hält der Rennwagen mehr Schaden aus!

Auch in Sachen Streckendesign und Gameplay haben die Finnen nachgelegt. Wir fanden uns besser auf den Straßen und Highways des fiktiven Schauplatzes Shatter Bay zurecht und die Abkürzungen erwiesen sich als gut ausbalanciert. Obendrein fiel es uns merklich leichter, einen guten Spielrhythmus zu finden. Wann nützt der Boost etwas? Wie kann er schnell wieder aufgefüllt werden? Was wartet hinter der nächsten Kurve? Wo warten Chancen, wo Risiken? Es ist schön zu sehen, dass aus dem vielversprechenden Konzept inzwischen ein wirklich heiteres Spielerlebnis geworden ist. Ebenso ist es erfreulich, dass die Entwickler dem Spiel einen cleveren Editor verpassen, mit dem sich in Sekundenschnelle eigene Strecken kreieren lassen. Mehr dazu im Extrakasten oben.

Im Solo-Modus von Ridge Racer Unbounded gibt es nur einen Hauch von Story: Es gilt, den Respekt einer Untergrund-Streetracing-Gang zu gewinnen. Mit jedem Rennen sammeln Sie Dominanz-Punkte, wodurch nach und nach neue Wagen und neue Events freigeschaltet werden. Der Hauptmodus im Spiel ist das Domination Race, in dem es für jedes zerstörte Umgebungsobjekt Punkte gibt und in dem man aber tunlichst auch auf dem ersten Platz landen sollte. Dafür kassiert man nämlich einen gehörigen Punktebonus. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Rennens den Highscore aufgestellt hat. Ziviler geht es bei Drift-Challenges zu, bei denen


In den Drift-Events geht es um möglichst andauerndes und schnelles Um-die-Ecke-Schlittern.


Jeder Wagen hat eine gewisse Stärke. Geschwächte Karren lassen sich leicht aus dem Rennen stoßen.

INTERVIEW MIT **JOONAS LAAKSO**

„Wir wollen dem Spieler einen Grund für die Rennen geben!“


Joonas Laakso ist Produzent des Rennspiels

PC Games: Wow, das Spiel hat sich ja krass verändert! War es eigentlich eine schwere Entscheidung, den doch recht konventionellen Boost einzubauen?
Laakso: Nun ja … Es gibt halt bestimmte Traditionen und Konventionen. Leute erwarten einfach, dass ein Boost auf eine gewisse Art und Weise funktioniert. Ich denke, man braucht ziemlich gute Gründe, ihn völlig anders umzusetzen. Wir haben also irgendwann entschieden, dass es sinnvoller ist, wenn sich der Boost so verhält, wie es unser Publikum erwartet. Okay, wir haben da noch diese Schild-Mechanik. Aber generell wollten wir keine Erwartungen enttäuschen, sofern sich das nicht lohnt.

PC Games: Drifts werden im Spiel mit einer speziellen Drift-Taste ausgelöst. Wieso das?
Laakso: Wir haben lange Zeit versucht, ohne eine spezielle Taste zum Driften auszukommen. Aber im Bestreben, das Spiel zugänglicher zu machen, nahmen wir alle Spielelemente genau unter die Lupe. Sie sollten gut zusammenpassen, aber alles muss für den Spieler wirklich klar sein. Mit der Taste löst man den Drift ganz bewusst aus. Ich drücke die Taste, während ich lenke und schon drifte ich. Das fühlt sich besser an, als würde man nur lenken und das Auto reagiert irgendwie – driftet oder eben nicht. Die Taste macht das Gameplay klarer und wird dem Arcade-Gedanken besser gerecht.

PC Games: Die Story des Spiels mutet sehr simpel an. Wie lief der Design-Prozess hierfür ab?
Laakso: Über die Story haben wir viel nachgegrübelt. Es gab einen Zeitpunkt, da wollten wir eine wirklich packende Geschichte mit mehreren Charakteren erzählen. Aber es stellte sich heraus, dass wir keinerlei Platz für die Charaktere im eigentlichen Gameplay haben. Niemand würde sich für sie interessieren. Für mich gibt es nur ein Rennspiel, das eine von Charakteren vorangetriebene Story richtig hinbekommen hat und das ist **Driver: San Francisco**. Als wir wussten, dass mehrere Charaktere nicht funktionieren würden, versuchten wir, jegliche Charaktere komplett wegzulassen. Aber auch das funktionierte nicht, denn wir brauchten irgendein menschliches Element im Spiel. Also entschieden wir uns für eine Figur: Kara Shindo, Anführerin der Unbounded-Streetracer-Gang. Sie dient als Kontext, als Ziel. Der Spieler muss sie beeindrucken, ihr Kumpel werden. Wir wollen sie möglichst interessant machen, um dem Spieler einen Grund für all die Rennen zu geben. Mehr nicht! Aber wenn wir sie nicht hätten, würde man einfach nur ein Auto fahren, in irgendeiner Stadt. Was tut der Spieler hier, wer ist er? Um das zu wissen, ist diese Bezugsperson wichtig. Auch wenn sie – ich hoffe, ich bekomme dafür keinen Ärger – zugegebenermaßen ganz schön oberflächlich ist.

man so schnell und steil wie möglich um eine kurvige Rundstrecke driften muss, um dem unerbittlich ablaufenden Timer ein paar Sekunden hinzuzufügen. Oder man versucht sich am Survival-Rennen, in dem jeder Fahrer nur ein einziges Leben hat. Wer crasht, fliegt raus. Und typisch Bugbear sind auch angenehm stumpfe Modi enthalten: In „Frag Attack“ geht es darum, möglichst viele Polizeiautos von der Straße zu crashen. Dafür steuert man dann keine Muscle Cars oder Sportwagen wie in den anderen Modi, sondern nimmt am Steuer eines LKWs Platz. Ein herrlicher Spaß, auch wenn dieser Modus nicht gerade übermäßig viel Spieltiefe bietet.

Den Mehrspieler-Modus des Action-Racers konnten wir ebenfalls spielen. Er bietet eine ähnliche Erfahrung wie der Solo-Modus, mit nur geringen Unterschieden. Das Ausschalten von Konkurrenten oder das Duchbrechen von Zerstörungszielen wird beispielsweise nicht mehr als kurze Zeitlupen-Kamerafahrt gezeigt. Das stört aber nicht, im Gegenteil: Wir begrüßen es, bei Mehrspieler-Rennen nicht unterbrochen zu werden. Sie fallen durch die fehlende Gummiband-KI schließlich viel kniffliger aus als die Solo-Rennen. Ebenfalls auffällig: Die in die Spielwelt eingeblendeten Infos wie Punktzahl oder Platzierung funktionieren im Solo-Modus gut. Im Multiplayer empfanden wir es aber als etwas unbefriedigend, nur ab und zu über unsere Position auf dem Laufenden gehalten zu werden. Mehrmals fielen wir zurück, ohne es in der Hektik des Rennens zu bemerken. Bei so vielen Alternativwegen und so viel Zerstörungschaos wäre eine weniger sparsame Informationspolitik wünschenswert. Hoffentlich wird dieser Punkt noch verbessert. Aber in Sachen HUD experimentiert Bugbear ohnehin fleißig. Wir haben den Titel bereits zu mehreren Anlässen gesehen und stets war der Bildschirm anders aufgebaut. Wir sind uns sicher, dass die Finnen hier nachbessern werden.

Die Metamorphose des Rennspiels vom vielversprechenden Rohbau zur wirklich stimmigen Vorab-Fassung freut uns enorm. Zeigt sie doch, dass das finnische Entwicklerteam auch außerhalb der **Flatout**-Reihe ein gutes Händchen für Rennspiele hat. Was die PC-Umsetzung angeht, verspricht das Team übrigens eine saubere Portierung, wird aber keine speziellen Vorteile oder Inhalte für PC-Spieler anbieten. Immerhin: Die meisten Spiele-PCs dürften locker eine höhere Bildrate schaffen, als es Xbox 360 und PS3 tun. Dort läuft das Spiel nämlich nur mit 30 Frames pro Sekunde. Ein klarer Vorteil für uns PC-Besitzer also! ❑


Wird der Boost genutzt, zieht der Wagen eine schicke Leuchtspur hinter sich her.

„Das Action-Rennspiel hat sich wirklich gemausert. Respekt!“

Sebastian Stange

Das Wiedersehen mit **Ridge Racer Unbounded** war eine angenehme Überraschung für mich, spielt sich der Titel doch inzwischen richtig gut. Zwar hat er sich nun noch mehr der **Burnout**-Reihe angenähert, doch als schlimm empfinde ich das nicht. Ein fetziger Boost passt einfach zum temporeichen Gameplay. Wenn ich schon durch Einkaufszentren rase, Konkurrenten von der Strecke ramme und währenddessen für zerstörte Umgebungsobjekte belohnt werde, dann passt das einfach. Und das Mehrspieler-Rennen gegen Journalisten-Kollegen aus der ganzen Republik war für mich ebenfalls ein Highlight. Der Modus sorgte ab Runde eins für Lachen, Fluchen, Freude und Häme. „Eine Runde noch!“ hieß es dann regelmäßig am Ende eines Rennens. Ein gutes Zeichen, oder?

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Namco Bandai
ENTWICKLER: Bugbear Entertainment
TERMIN: 2. März 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**


HAMMER PREIS 9,99*€
CHF 12,90
*empf. VK
Sadwick:
„Das Schicksal meiner Welt liegt in deinen Händen."
Diese Hammerspiele und noch viele mehr für krasse 9,99€*.
Zocken und Sparen!
* Unverbindliche Preisempfehlung
Alle Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.
The Whispered World
Daedalic Entertainment präsentiert
Just Cause 2
Sacred 2
Carcassonne
Agrar Simulator 2011
Unwritten Tales
Disciples III

Wenn die Dämonententakel erst mal zugeschnappt haben, gibt es für die Opfer kein Entrinnen mehr.

The Darkness 2

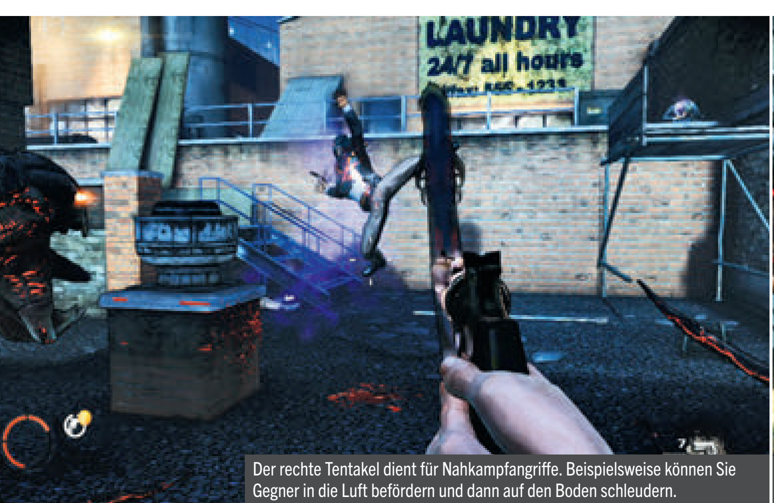
Von: Toni Opl

Digital Extremes liefert einen ultrabrutalen Comic zum Selberspielen.

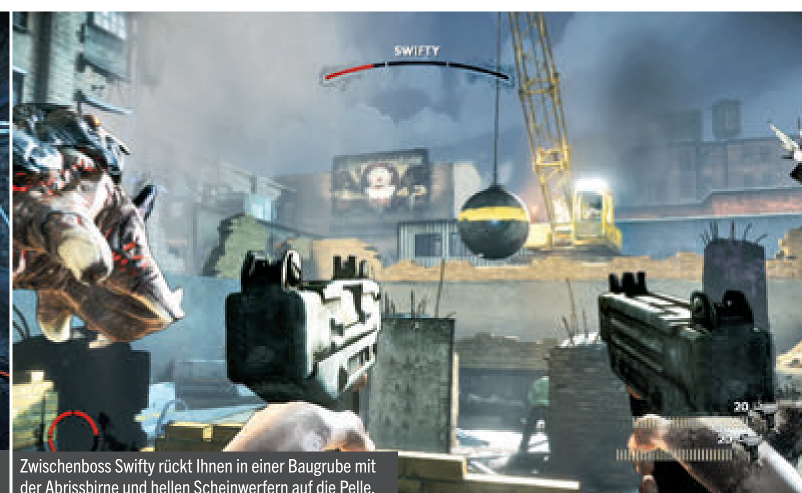
Die Dunkelheit kann man nicht kontrollieren – die Dunkelheit kontrolliert dich! Zu dieser unerwünschten Einsicht kommt Mafia-Killer Jackie Estacado, als er Opfer eines Anschlags durch unbekannte Gangster wird und nur dank seines dämonischen Fluchs mit dem Leben davonkommt. Nachdem Jackie die „Darkness" eine Zeit lang unterdrücken konnte, hat sie nun wieder vollen Besitz von ihm ergriffen. Allerdings kommen ihm die übernatürlichen Kräfte gerade recht. Schließlich gilt es auf der Suche nach den Drahtziehern des Attentats eine Menge Gauner-Abschaum zu beseitigen.

Die Mafia? Jackie wer? Darkness?
Falls Sie bislang nur Bahnhof verstehen: Teil 1 der Serie, die auf dem gleichnamigen Comic basiert, erschien im Jahr 2007 nur für Xbox 360 und PS3. Darin wird der Protagonist an seinem 21. Geburtstag von einem mordlüsternen Dämon namens Darkness ergriffen, der seine Familie schon seit Generationen heimsucht: Zudem landet Jackie auf der Todesliste eines New Yorker Paten und muss mit eigenen Augen ansehen, wie seine geliebte Freundin Jenny kaltblütig ermordet wird. **The Darkness 2**, das nun auch für den PC entwickelt wird, knüpft an diese Geschehnisse an. Bereits im ersten Drittel des Spiels erkennt Jackie, dass sein Gegenspieler diesmal nicht bloß ein anderer Mafia-Clan ist, sondern ein mysteriöser, weitaus gefährlicherer Typ, der es auf seine Kräfte abgesehen hat.

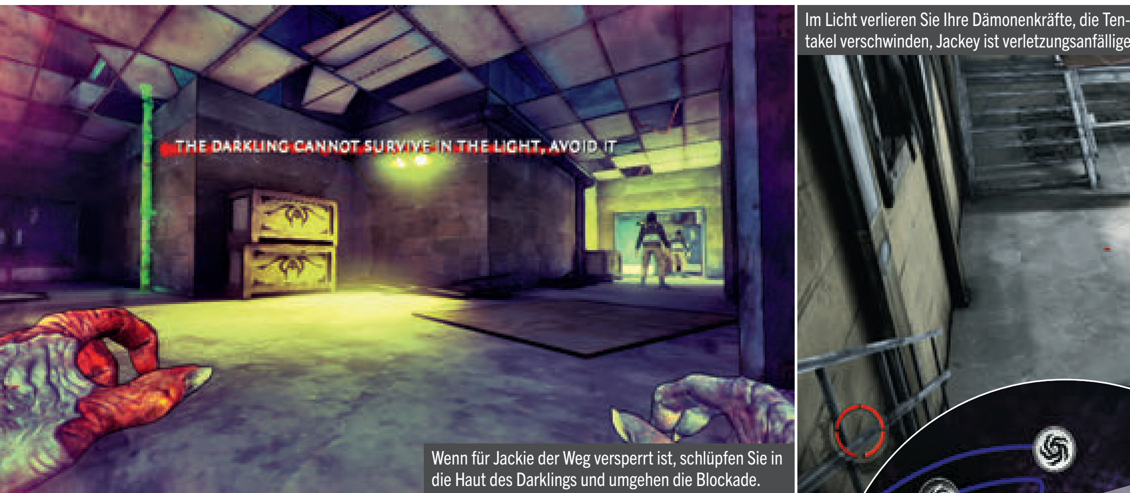
Die Inszenierung ruft mit zahlreichen Rückblenden, obskuren



Der rechte Tentakel dient für Nahkampfangriffe. Beispielsweise können Sie Gegner in die Luft befördern und dann auf den Boden schleudern.



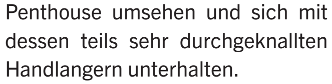
Zwischenboss Swifty rückt Ihnen in einer Baugrube mit der Abrissbirne und hellen Scheinwerfern auf die Pelle.



Wenn für Jackie der Weg versperrt ist, schlüpfen Sie in die Haut des Darklings und umgehen die Blockade.

Im Licht verlieren Sie Ihre Dämonenkräfte, die Tentakel verschwinden, Jackey ist verletzungsanfälliger.

An bestimmten Punkten im Spiel lassen sich sowohl die Dämonenkräfte als auch die Waffen-Skills aufwerten.



Traumsequenzen, düsteren Monologen und Schauplätzen wie Lagerhallen, Hinterhöfen, Hochhausdächern und einem Bordell immer wieder Erinnerungen an die **Max Payne**-Serie wach. **The Darkness 2** geht aber nicht nur mit seinem grell-bunten Comic-Look, sondern auch spielerisch andere Wege.

Konventionelle Schusswaffen sind zwar eines der Mittel, mit denen sich Jackie seine Gegner vom Hals hält, viel entscheidender ist aber der Einsatz seiner beiden schlangenartigen Tentakel, die ihm aus dem Rücken wachsen. Diese lassen sich über die RB- und LB-Tasten am Controller separat kontrollieren. Der linke Arm dient dazu, Objekte (und Gegner) aufzuheben und wegzuschleudern, mit dem rechten erledigen Sie allzu aufdringliche Gegner im Nahkampf. So spicken Sie Gegner mit Billard-Queues an die Wand oder teilen Ihre Feinde mit geworfenen Autotüren in zwei Hälften.

Um Jackies Lebensenergie wiederaufzuladen, lassen Sie den Dämon die Herzen erledigter Gegner fressen oder führen auf Knopfdruck eine besonders blutige Exekution aus. Zudem können Sie auf tatkräftige Unterstützung durch einen Darkling bauen. Der Gnom ist im Spiel ihr ständiger Begleiter und stürzt sich nur zu gern auf Gegner, um Kehlen herauszureißen und damit das Feuer auf sich zu lenken. Zwischendurch pupst er oder uriniert auf erledigte Widersacher. Nichts für schwache Nerven!

Je derber Ihre Aktionen, desto mehr Essenzpunkte erhalten Sie dafür. Diese können Sie an sogenannten Talent-Schreinen, die überall in der Spielwelt verteilt sind, gegen verschiedene Fähigkeiten-Upgrades und neue dämonische Kräfte eintauschen. Der Skill „Swarm" beispielsweise entfesselt einen Mückenschwarm, der Feinde für einige Sekunden kampfunfähig macht.

Die finsteren Kräfte lassen sich aber nur einsetzen, solange man im Dunkeln wandelt. Wird Jackie beispielsweise einem Scheinwerferlicht ausgesetzt, verschwinden nicht nur Darkling und Tentakel, sondern auch die Fähigkeit, jede Menge gegnerischer Kugeln wegzustecken. Leider missbrauchen die Entwickler diese Licht-und-Schatten-Mechanik für plumpe Rätsel mit unzerstörbaren Lampen, bei denen man den meist etwas entfernt stehenden Generator kaputt schießen muss. Deutlich origineller ist die Möglichkeit, an bestimmten Stellen in die Haut des Darklings zu schlüpfen, um verschlossene Türen und andere Hindernisse zu umgehen. Ebenfalls cool: Zwischen den eigentlichen Missionen dürfen Sie sich frei in Jackies prunkvollem Penthouse umsehen und sich mit dessen teils sehr durchgeknallten Handlangern unterhalten.

Bei so viel Gewalt ist man heilfroh, dass **The Darkness 2** immer wieder auch (pechschwarze) humorige Züge aufweist und die Grafik eher abstrakt ist. Allerdings wechseln sich ernste und witzige Passagen ab. In einem Moment erzählen zwei von Jackies unterbelichteten Jungs ausschweifend von ihren Bordellerlebnissen, kurz drauf wird Jackie gefoltert und der Spieler muss entscheiden, welcher der beiden Dummköpfe als Erster über die Klinge springen soll. ❑



Der Darkling agiert eigenständig und lenkt oft die Aufmerksamkeit der schießwütigen Feinde auf sich. Ein tolles Helferlein.



„Zum Glück hat das Spiel keine realistische Optik. Das wäre zu hart!" *Toni Opl*

Den sehr guten Ersteindruck von Kollege Sebastian Weber in Ausgabe 03/2011 kann ich nach dem Spielen der Vorschauversion nur bestätigen. Das Gameplay von **The Darkness 2** ist durch den Einsatz von Schusswaffen, dämonischen Kräften und dem Darkling abwechslungsreich, die Grafik versprüht pures Comic-Flair, der Story-Einstieg wird packend erzählt und macht Lust auf mehr. Insgesamt wirkt auf mich alles etwas runder und ausgereifter als im konsolenexklusiven Vorgänger. Jackie steuert sich zwar etwas schwerfälliger als die Soldaten in einem **Modern Warfare** oder **Battlefield**, aber sowohl die Shooter-Mechanik als auch die Kontrolle der beiden Tentakel funktionieren intuitiv und fehlerlos.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Digital Extremes
TERMIN: 10. Februar 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

TEST 01/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



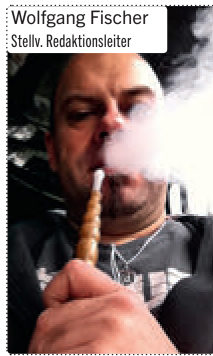
Vermisst:
Nach der Urlaubsrückkehr die Sonne, den Strand, die Exotik, das Meeresrauschen (vgl. Foto) und die Freundlichkeit der Menschen im asiatischen Einzelhandel.
Schwankt zwischen Solo und Han Solo:
Skyrim oder **Star Wars: The Old Republic**? Die Weihnachtsferien lassen nur Luft für *eines* der beiden Spiele ...
Freut sich:
Über die Ankündigungen neuer Spiele, die tagtäglich im Posteingang eintreffen.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



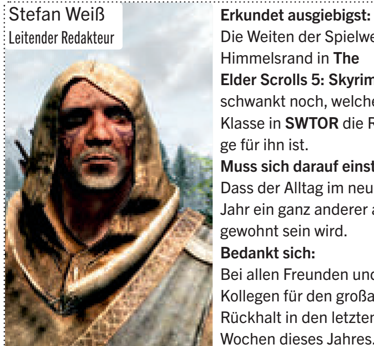
Im Gegensatz zu Dominik:
Muss ich hier nicht mit einem Hasselhoff-Foto angeben – und teile unseren Lesern stattdessen mit, dass ich mit dem Knight-Rider-Helden gemeinsam gesungen habe!
Im Gegensatz zu Felix:
Bin ich der Meinung, dass ICH Batman bin!
Im Gegensatz zu Wolfgang:
Bleibe ich der E3 fern und besuche lieber die Gamescom – da trifft man immer viele liebe Branchenkollegen made in Germany.

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



Freut sich schon auf die kommende E3:
Weil er die Spielemesse im Juni 2012 mit einem USA-Roadtrip verbinden kann.
Hat endlich Skyrim installiert:
Und ist restlos begeistert! Ganz klar das beste Spiel des Jahres!
War bei den Video Game Awards in Los Angeles:
Die Veranstaltung war zwar schön und mit vielen Stars gespickt, aber die Neuankündigungen hätten doch ein wenig spektakulärer ausfallen dürfen.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Erkundet ausgiebigst:
Die Weiten der Spielwelt Himmelsrand in **The Elder Scrolls 5: Skyrim** und schwankt noch, welche Klasse in **SWTOR** die Richtige für ihn ist.
Muss sich darauf einstellen:
Dass der Alltag im neuen Jahr ein ganz anderer als gewohnt sein wird.
Bedankt sich:
Bei allen Freunden und Kollegen für den großartigen Rückhalt in den letzten Wochen dieses Jahres.

Felix Schütz
Redakteur



Spielt in Zurückhaltung:
Batman: Arkham City (PC), **Gears of War 3** (Xbox 360), **Cave Story**+ (PC), **World of Goo** (Android), **Iron Brigade** (Xbox 360), **Where's my water?** (Android) und **Star Wars: The Old Republic** (PC)
Erinnert sich mit Schaudern:
An den Dreh der „Rossis Welt"-Folge (siehe DVD). Peinlicher geht's kaum.
Hofft:
Dass dieses teuflische Jahr ein rasches Ende findet und dass 2012 keine größeren Katastrophen bereithält.

Robert Horn
Redakteur



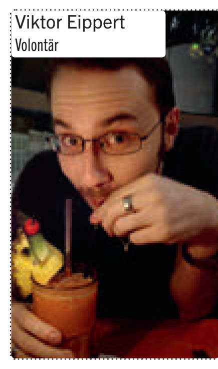
Hatte Spaß auf Konsolen:
Rayman Origins (Xbox 360) ist ein Kracher. Schnell, witzig, fordernd und im Koop-Modus der Brüller.
Lag flach:
Zwei Wochen Grippe und Bronchitis. Gut, da bleibt Zeit zum Spielen, möchte man meinen, aber die **SWTOR**-Beta muss ja genau an dem Tag aufhören, an dem ich wieder gerade sitzen kann. Bah.
Freut sich auf Urlaub:
Flitterwochen. Strand und Meer im Dezember. Yay!

Marc Brehme
Redakteur



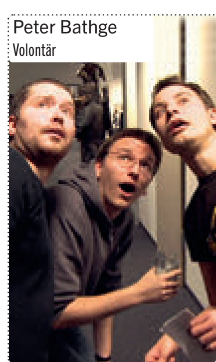
Verbrachte
die Weihnachtsfeiertage in Thüringen. Mit viel Familienzeit, Filmen und Kultur, aber auch Spiel und Sport. Schließlich müssen Weihnachtsgans und Vanillekipferl wieder runter! ;)
Wünscht sich
endlich etwas Schnee, damit der neue Schlitten eingeweiht werden kann.
Wünscht allen Lesern,
Freunden und Bekannten einen tollen Jahresstart in 2012. Das wird ein super Jahr, da bin ich sicher!

Viktor Eippert
Volontär



Ärgerte sich mal wieder
über die Deutsche Bahn. Kaum gibt's den ersten Schneeregen, fallen reihenweise die Züge komplett aus. So auch auf der Linie auf meinem Heimweg. Meh!
Zelebrierte diesen Monat
sein fünfjähriges Jubiläum mit seiner Freundin. Ein Wunder, dass sie mich bei all den Überstunden noch nicht in die Wüste geschickt hat.
Wünscht
einem sehr geschätzen Kollegen baldige Genesung und drückt ihm fest die Daumen!

Peter Bathge
Volontär



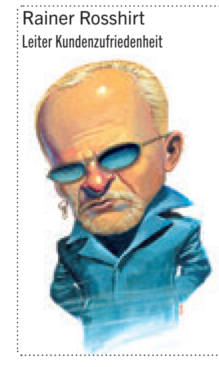
Hatte trotz Abgabestress:
Gute Laune. Denn erstens stand Weihnachten vor der Tür, zweitens nahm er an einer irren „Rossis Welt"-Folge teil (links) und drittens hat er mit **Rayman Origins** (PS3) und **Trine 2** gleich zwei spaßige Koop-TItel mit den Kollegen gespielt.
Versuchte sich als Klempner:
Erstaunlich, was man nach drei Jahren so alles in einem Abflussrohr findet. In **Die Sims 3** sah die Reparatur des Waschbeckens aber irgendwie einfacher aus ...

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



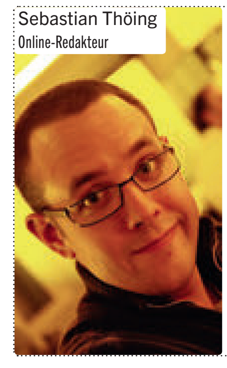
Entschuldigt sich:
Wegen des unprofessionellen Bildausschnittes. Aber wenn man das Idol seiner Jugend trifft, dann muss das Beweisstück gedruckt werden, auch wenn das Format nicht passt! ;-)
Ist begeistert:
Von **Rayman: Origins (Xbox 360)**. Nur eine Warnung: Nicht von der knuddeligen Optik blenden lassen, das Teil wird knüppelhart!
Ist froh:
Dass 2011 zu Ende geht.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Gönnt sich:
Einen neuen LED Fernseher und staunt, dass auch auf diesen Geräten offenbar nichts mehr ohne Apps geht.
Freut sich:
Weil bei uns die Grillsaison, wie jedes Jahr, am 01.01. um 01 Uhr mit unserem traditionellen Silvestergrillen beginnt.
Wundert sich:
Warum die wärmenden Klamotten, die er zum Silverstergrillen benötigt, jedes Jahr im Schrank von selbst etwas enger werden.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt aktuell:
Batman: Arkham City. Ein wirklich großartiger Nachfolger für ein sehr gutes Actionspiel. Dazu gesellt sich **Assassin's Creed: Revelations**. Ebenfalls toll.
Hat momentan genug von:
Umzügen. Langsam reicht es wirklich.
Wartet derzeit auf:
Zeit. Neben **Arkham City** und **Revelations** warten noch weitere großartige Games auf mich – unter anderem **Anno 2070** oder **Skyrim**.

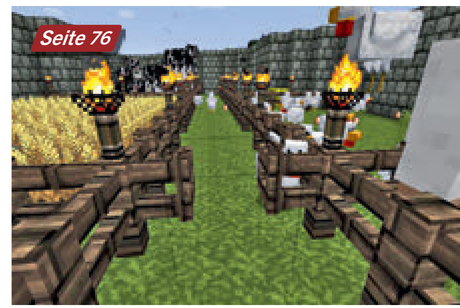
TOP-THEMEN

ONLINE-ROLLENSPIEL
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



Jahre des Wartens haben ein Ende: Biowares erstes Online-Rollenspiel hat Marktreife erlangt und wir haben uns mit Lichtschwert und Blaster ins **Star Wars**-Abenteuer gestürzt. Unser Test beleuchtet nicht nur die Vor- und Nachteile von **The Old Republic**, sondern verrät Ihnen auch, wie gut es sich im Vergleich zum Hauptkonkurrenten **World of Warcraft** schlägt.

SANDBOX-AUFBAUSPIEL
MINECRAFT



Minecraft, ein echtes Phänomen der modernen Spielekultur, ist offiziell fertiggestellt und – wenig überraschend – auch ein richtig schönes Spiel geworden. Warum das kreative Bastelfest seinen guten Ruf verdient hat, klären wir in unserem Test auf Seite 76.

ACTION-ADVENTURE
BATMAN: ARKHAM CITY



Erwartungen übertroffen: Das zweite Abenteuer um den dunklen Ritter schlägt selbst den Vorgänger **Arkham Asylum** um Längen. Weshalb der neue **Batman** locker die 90er-Marke knackt, verrät unser großer Test ab Seite 70.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

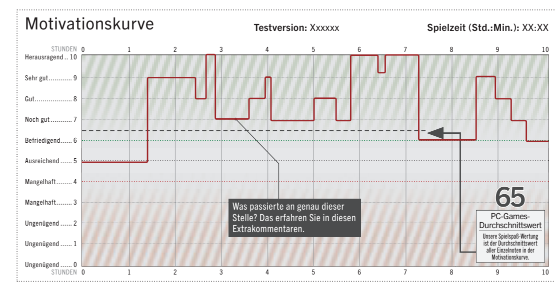
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 96.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



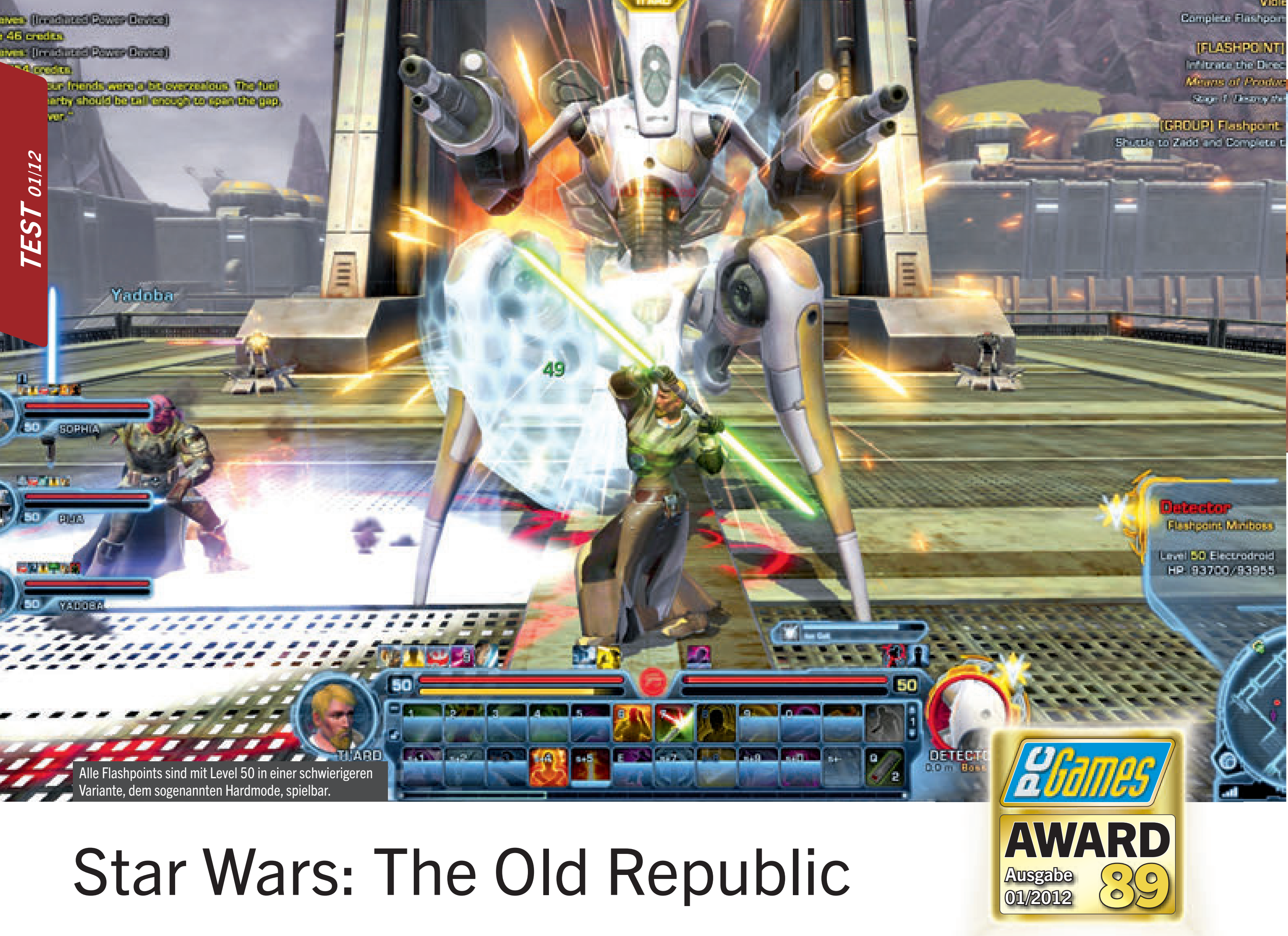
Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe



Alle Flashpoints sind mit Level 50 in einer schwierigeren Variante, dem sogenannten Hardmode, spielbar.

Star Wars: The Old Republic

Von: Oliver Haake

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis …

Endlich ist es da! Am 20. Dezember erschien Biowares erstes Online-Rollenspiel, das im populären **Star Wars**-Universum angesiedelt ist und das Erbe des Einzelspieler-Rollenspiels **Knights of the Old Republic** antritt. Damit wildert man aber in einem Genre, das lange Blizzards Domäne war: **World of Warcraft**, immer wieder von neueren MMOGs erfolglos angefochten, bestimmt seit sieben Jahren die Genre-Regeln. Jetzt aber, in einer Zeit, in der **WoW** schwächelt, setzt das Triumvirat, bestehend aus Bioware, Lucasarts und Electronic Arts, zum bislang mächtigsten Gegenschlag an. Gelingt der Königsmord?

Da wir seit Monaten kontinuierlich am Beta-Test von **Star Wars: The Old Republic** teilgenommen haben, geben wir eine erste Bewertung des Erlebten ab. Selbstverständlich ist die Note eines Online-Rollenspiels, vor allem wenn es sich um ein so neues handelt, immer nur eine Momentaufnahme. Patches können Kritikpunkte von heute im Handumdrehen verschwinden lassen oder Lücken füllen, die gestern noch weit klafften. Wir bitten daher zu beachten: Stand des Tests ist der letzte Beta-Build aus dem November plus die ersten Erfahrungen des Vorbesteller-Starts vom 13. bis zum 15. Dezember.

Über The Old Republic wird derzeit viel diskutiert. Fans sind fest davon überzeugt, es wäre der lang ersehnte **WoW**-Killer, Kritiker sehen in Biowares jüngstem Werk nur ein **World of Warcraft** mit Lichtschwertern. Weder das eine noch das andere trifft jedoch zu. Sicher, es gibt viele Parallelen zu **WoW**, etwa beim Kampfsystem oder beim Aufbau der Quests, und natürlich bietet **Star Wars: TOR** genau wie **World of Warcraft** das klassische Teamwork-Repertoire. Von Gruppen-Dungeons über Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder bis hin zu großen Schlachtzügen, bei denen man gegen mächtige Boss-Gegner antritt – die wichtigsten Features sind dabei.

Trotzdem unterscheiden sich beide Spiele in zentralen Punkten erheblich voneinander, beginnend bei der Inszenierung: Statt sich wie in **WoW** einfach in einem Startgebiet zu materialisieren, landet die Spielfigur in **The Old Republic** mit einer Fähre auf dem jeweiligen Startplaneten, von denen es übrigens vier gibt. Für alle acht spielbaren Charakterklassen entfaltet sich fortan eine eigene Geschichte, die sich bis zum Maximallevel 50 wie ein roter Faden durchzieht. So etwas gibt es in **World of Warcraft** nicht, hier begleiten lediglich kurze Handlungsstränge den Spieler über ein paar Levelstufen.

In Sachen Vertonung setzt **Star Wars: The Old Republic** sogar neue Standards im MMOG-Genre. Statt den Spieler mit Millionen Zeilen Quest-Text zu konfrontieren, besitzt in **Star Wars: TOR** jeder Charakter seine eigene Stimme. Und das nicht nur auf Englisch, denn Bioware hat das komplette Spiel außerdem auch auf Deutsch und Französisch synchronisiert! Wer den Vergleich kennt, stellt zwar fest, dass ein paar der deutschen Sprecher weniger enthusiastisch zu Werke gehen als ihre britischen und amerikanischen

KURZÜBERSICHT

Star Wars: The Old Republic ist geeignet für Spieler, die …

- lieber Dialogen lauschen, statt Quest-Texte zu lesen
- sich beim Leveln Zeit nehmen, statt durch die Story zu rasen
- Bioware die Zeit einräumen, nach dem Release noch ein paar Probleme zu beheben
- **Knights of the Old Republic** auch in der Light-Fassung mögen.
- den Krieg der Sterne genauso lieben, wie wir es tun


Im Gegensatz zu den meisten anderen MMORPGs wählt der Spieler die passende Dialog-Antwort aus.



Comic-artig ja, kindisch nein: Der Grafikstil in **The Old Republic** ist nicht spektakulär, aber sehr stimmig.

Kollegen, dafür klingen einige der Bösewichter auf Deutsch sogar schurkiger als im Original.

Statt nur vorgefertigten Dialogen zu lauschen, darf der Spieler regelmäßig zwischen verschiedenen Antworten wählen. Ob freundlich, genervt, geldgierig oder gar bösartig, das klassische Bioware-Dialogsystem, das man bereits aus **Mass Effect** und **Dragon Age** kennt, ist auch in **The Old Republic** enthalten. Finstere wie freundliche Antworten beeinflussen aber nicht nur den Fortgang der Story und eventuell den Ausgang der Quest, sondern auch den eigenen Charakter. Genau wie in Biowares Singleplayer-Rollenspiel **Knights of the Old Republic**, erntet man mit der entsprechenden Wahl Helle- oder Dunkle-Seite-Punkte.

Leider sind die Auswirkungen nicht so weitreichend wie in **KotOR**. Statt also zum mächtigsten aller Sith zu werden und die Galaxie in ein neues, dunkles Zeitalter zu treiben, wirken sich dunkle Punkte lediglich auf das Erscheinungsbild des eigenen Charakters, die zu verwendende Ausrüstung und das Verhältnis zu den NPC-Begleitern aus. Was auch logisch ist, schließlich können nicht alle zigtausend Spieler eines Servers gleichzeitig der Größte, Beste und Stärkste sein und die Geschicke der Galaxis nachhaltig beeinflussen. Dieses Privileg bleibt weiterhin Singleplayer-Rollenspielen vorbehalten.

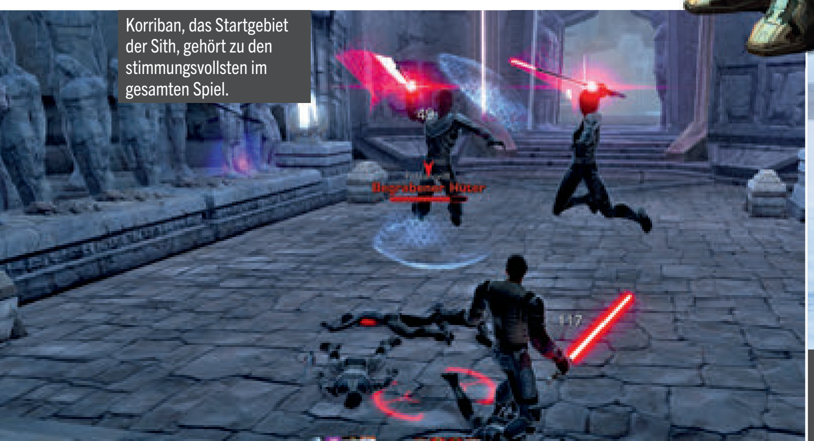
Die NPC-Begleiter sind übrigens eine großartige Neuerung im Genre. Statt einfach geistlose Kreaturen mit sich zu führen, die vom Spieler lediglich Futter verlangen und im Gegenzug das gewünschte Ziel angreifen, sind die KI-Kameraden in **The Old Republic** deutlich vielschichtiger. Sie bestehen durchweg aus intelligenten, zu Empfindungen fähigen Spezies, die den Dialogen nicht nur lauschen, sondern sich dazu auch eine eigene Meinung bilden und diese sogar äußern! Handelt man zum Beispiel permanent entgegen der Meinung eines Begleiters, bleiben spannende neue Quests für den Spieler verschlossen, da Ihr Gefährte diese wegen der Differenzen erst gar nicht anbietet. Wer aber die Zuneigung seines Begleiters gewinnt, kann im Optimalfall sogar eine Liebesbeziehung mit ihm oder ihr eingehen. Gleichgeschlechtliche Beziehungen sind zum Spielstart zwar noch nicht möglich, diese Option soll aber per Patch folgen.

Der Start in die weit, weit entfernte Galaxis ist grandios inszeniert. Die Musik, der Scrolltext, die Hollywood-tauglichen Intro-Videos für die Galaktische Republik und das Sith-Imperium – **Star Wars**-Fans fühlen sich gleich zu Hause. Auch wenn **The Old Republic** rund 3.000 Jahre vor den sechs Filmen spielt, Vorwissen braucht man als Neueinsteiger nicht, denn die kurzen Filme bringen einem alles bei, was man für den Spielstart wissen muss: Jahrhunderte lang galten die Sith als vernichtet, plötzlich tauchen sie mit einer Armada aus den Tiefen des Alls wieder auf und stürzen die Galaktische Republik und den Jedi-Orden in einen gigantischen Mahlstrom aus Krieg und Verderben.

Klassische Charaktere

Vom weisen Jedi-Meister über findige Schmuggler bis zum Dunklen Lord der Sith, die wichtigsten Archetypen stehen zur Wahl.

Haben Sie sich für eine der beiden Seiten entschieden, wählt man aus jeweils vier Charakterklassen, die Vorbildern aus den sechs Filmen entsprechen. Ob einen weisen, aber kampfstarken Jedi-Meister wie Obi-Wan Kenobi oder einen Dunklen Lord der Sith wie Darth Vader, die wichtigsten Archetypen sind vorhanden. Die reine Zahl der Klassen ist aber nicht überwältigend, zumal sich die vier Klassen der beiden Seiten nicht wesentlich voneinander unterscheiden. So entspricht der Jedi-Ritter von seinen Fähigkeiten und seiner Ausrüstung in weiten Teilen dem Sith-Krieger, während der Imperiale Agent stark an den Schmuggler


Korriban, das Startgebiet der Sith, gehört zu den stimmungsvollsten im gesamten Spiel.

Orte, die man aus den Filmen kennt, kommen auch im Spiel vor. Im Bild: der Eisplanet Hoth.



Sie können **Star Wars: The Old Republic** auf drei Monitoren gleichzeitig spielen. Dadurch haben Sie deutlich mehr Übersicht, die Figuren am Bildrand wirken aber arg verzerrt.

aufseiten der Republik erinnert und so weiter. Zwar entscheiden sich alle Klassen mit etwa Level 10 noch für eine sogenannte Erweiterte Klasse, was eine stärkere Spezialisierung zulässt, in der Summe ist die Klassenauswahl von **Star Wars: The Old Republic** trotzdem weniger vielfältig als bei anderen modernen MMORPGs wie **Rift** oder sogar dem älteren **World of Warcraft**.

Das Kampfsystem hat Bioware bewusst klassisch gehalten. Man klickt einen Gegner an, wählt eine Fähigkeit über ein Tastaturkürzel oder in der Shortcut-Leiste aus und aktiviert diese. Das Kampfsystem berechnet daraufhin automatisch, ob man trifft oder nicht und wie hoch ein etwaiger Schaden ausfällt. Mancher Spieler hätte sich hier ein aktiveres Eingreifen gewünscht, so wie im Action-RPG **Star Wars: The Force Unleashed**. So etwas sei zwar inzwischen technisch möglich, wie Biowares Lead Combat System Designer Georg Zöller im Interview mit PC Games erklärte, allerdings widerspreche dies dem Geist bisheriger Bioware-Rollenspiele: „Unsere Spiele sind immer schon sehr taktisch gewesen, was die Zielgruppe geprägt hat.“ Und dieser fühlt man sich natürlich verpflichtet. Ganz nebenbei will man sich mit **The Old Republic** auch an eine möglichst breite Spielerschaft richten. Damit auch Gelegenheits-Jedi eine Chance haben, entschied man sich für ein Kampfsystem, das weniger von den Fähigkeiten und der Reaktion des jeweiligen Spielers abhängt und mehr von taktischen Überlegungen. Eine nachvollziehbare Entscheidung, wenngleich viele MMORPG-Veteranen inzwischen nach etwas Neuem dürsten.

Auch das Quest-System unterscheidet sich im Prinzip nicht von dem anderer MMORPGs. Nicht-spieler-Charaktere, kurz NPCs, geben Aufträge, die im Wesentlichen nur aus „Töte X von jenen“ oder „Sammle Y von diesen“ bestehen. Was die Aufgabenvielfalt angeht, rangiert **The Old Republic** sogar unter **World of Warcraft.** Seit der 2006 erschienenen Erweiterung **The Burning Crusade** sind Flug- und auch Fahrzeug-Quests gang und gäbe, in **Star Wars: TOR** gibt es so etwas jedoch (noch) nicht. Dafür ist die Missionsverpackung viel eleganter. Statt sich durch Hunderte Zeichen der Quest-Texte zu quälen (oder diese einfach per Mausklick zu überspringen), erklären einem die NPCs in **The Old Republic** in vollvertonten Szenen, worum es in der nächsten Quest geht. Wer jetzt an steife Dialoge wie in **The Elder Scrolls 5: Skyrim** denkt, liegt falsch. Gesprächsszenen sind durchweg dynamisch gestaltet, sogar kurze Kampfsequenzen haben die Entwickler gelegentlich eingeflochten.

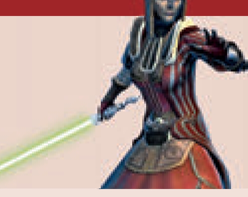
Die große Herausforderung bestand jedoch darin, all diese Features in die Spielmechanismen eines Massive Multiplayer Online Roleplaying Games einzufügen. Kritiker mokierten sich zwar in den Betatests darüber, dass sich **The Old Republic** über weite Strecken wie ein Singleplayer-Rollenspiel anfühlen würde, was aber nur an den Gepflogenheiten des jeweiligen Spielers hängt. Sicher, wer lieber allein unterwegs ist, braucht dank der fähigen NPC-Begleiter nur selten menschliche Unterstützung. In den insgesamt 17 Vier-Spieler-Flashpoints aber, das Äquivalent zu den Dungeons anderer MMORPGs, braucht man eine Gruppe. Auch für die Schlachtzüge, in **Star Wars: TOR** „Operationen“ genannt, braucht es zwischen 8 und 16 Spieler. Dazu hat Bioware noch unzählige Mini-Instanzen in der Spielwelt verteilt, die in der Regel zwei Spieler voraussetzen. Allerdings muss man all diese Abenteuer nicht bestreiten, wenn man allein auf Level 50 kommen will und dabei nicht mit anderen zusammen spielen will. Denn die Klas-

KLASSEN UND RASSEN



JEDI-RITTER
Startplanet: Tython
Spielbare Spezies: Mensch, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Hüter
Ermöglicht Spezialisierung auf: Tank, Schadensklasse
Wächter
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse



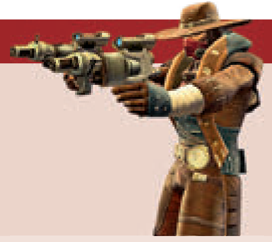
JEDI-BOTSCHAFTER
Startplanet: Tython
Spielbare Spezies: Mensch, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Gelehrter
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler
Schatten
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Tank



SOLDAT
Startplanet: Ord Mantell
Spielbare Spezies: Mensch, Cyborg, Mirialan, Twi'lek, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Frontkämpfer
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Tank
Kommando
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler



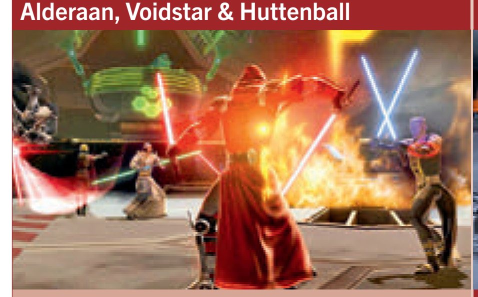
SCHMUGGLER
Startplanet: Ord Mantell
Spielbare Spezies: Mensch, Cyborg, Mirialan, Twi'lek

ERWEITERTE KLASSEN
Revolverheld
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse
Schurke
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler

PVP: DER KRIEG DER STERNE IN THE OLD REPUBLIC

Was wäre Star Wars ohne die Möglichkeit, die Lichtschwertklinge mit einem anderen Spieler zu kreuzen? The Old Republic bietet drei verschiedene Möglichkeiten, genau das zu tun. Wir nehmen sie für Sie unter die Lupe.

Kriegsgebiete: Alderaan, Voidstar & Huttenball



Drei instanzierte Kriegsgebiete für acht Spieler pro Seite stehen zu Spielbeginn zur Wahl. Alderaan ist ein klassischer Domination-Modus, Voidstar ein Rush-Modus und Huttenball eine Capture-the-Flag-Variante. Während Alderaan keine großen Überraschungen bietet, kommen Voidstar und vor allem Huttenball in der Spielerschaft sehr gut an. Es gibt ein Matchmaking-System, das für möglichst ausgeglichene Partien sorgen soll. Sind aber nur wenige Spieler auf einem Server, kann es schon mal passieren, dass man mit Level 10 gegen hochstufige Recken antreten muss.

PC Games meint: Gut

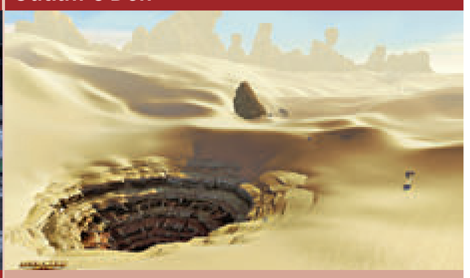
Offenes PvP: Ilum & PvP-Zonen



Auf PvP-Servern kommt man ab etwa Level 25 auch in Gebiete, wo man Spielern der anderen Fraktion begegnen kann. Da man dann automatisch PvP-markiert ist, darf man sich gegenseitig angreifen. Mit Level 50 hat man auch die Möglichkeit, an der PvP-Schlacht um den Planeten Ilum teilzunehmen, wo es gilt, fünf Basen zu erobern und zu halten. Dieses Schlachtfeld erinnert an die RvR-Gebiete aus **Warhammer Online**. Kämpfe waren hier in den von uns gespielten Betatest-Phasen rar, da kaum jemand Level 50 gewesen ist und während des Headstarts erst einmal Power-Leveln angesagt war.

PC Games meint: Hat großes Potenzial

Jeder gegen jeden: Outlaw's Den



Auf Tatooine gibt es ein Gebiet mit dem Namen Outlaw's Den (Grube der Gesetzlosen). Hier bekämpfen sich Spieler jedweder Fraktion. Also auch Jedi können Jedi bekriegen und Sith ihresgleichen. Einzig Spieler der eigenen Gruppe sind tabu. Dort stationierte NPC-Händler bieten erstklassige PvP-Belohnungen an, die Sie gegen Marken kaufen können. Ein prinzipiell spannendes Feature, es muss sich aber erst in den Wochen nach dem Spielstart zeigen, wie die Grube von den Spielern angenommen wird und ob Profi-PvPler den Bereich nicht zu stark beherrschen werden.

PC Games meint: Hat großes Potenzial

sen-Story lässt sich jederzeit solo beziehungsweise nur mithilfe eines NPC-Begleiters bewältigen. Wer jedoch alle Facetten von **The Old Republic** kennenlernen will, kommt um Teambuilding-Maßnahmen nicht herum. Der Eintritt in eine Gilde ist hierbei sehr hilfreich, da es keinen Dungeon- und auch keinen Raid-Finder im Spiel gibt. Richtig gelesen, Gruppen beziehungsweise Mitspieler sucht man nach althergebrachter MMOG-Art per Chat! Kritiker bemängeln den fehlenden Komfort eines Gruppensuch-Tools, dafür fördert die persönliche Suche soziale Interaktion, für die es im Übrigen im Spiel auch Punkte gibt. Je höher der Soziallevel, desto bessere Ausrüstung kann man kaufen und anlegen.

Die Item-Sammelei befeuert Bioware selbstverständlich auch. Für jede Klasse gibt es Hunderte, ja Tausende Gegenstände und Rüstungs-Sets, die man durch Quest-Belohnungen, aus der Beute von erledigten Gegnern oder einfach bei NPC-Händlern gegen Credits oder Wertmarken bekommt. Auf jedem Planeten, in jedem Flashpoint und auch für die verschiedenen PvP-Spielarten (Spieler gegen Spieler) gibt es eigene Marken für neue Ausrüstungsteile. Im Gegensatz zu den meisten MMORPGs muss man seine alten Klamotten nicht sofort wegwerfen, sobald neue Items im Angebot stehen. Denn jeder höherwertige Gegenstand (ab Farbcode grün) kann mit bis zu vier Upgrades versehen werden. So ist es problemlos möglich, ältere Gegenstände wie das allererste Lichtschwert auch noch auf der Maximalstufe zu verwenden. Allerdings gehen einem auf diese Weise womöglich Set-Boni flöten, die höherstufige Item-Kollektionen gewähren. Dennoch: eine grandiose Idee von Bioware, mit der man in zerschlissener Robe à la Ben Kenobi herumlaufen und trotzdem mächtig wie Jedi-Meister Yoda sein kann.

Handwerk könnte aus genau diesem Grund enorm wichtig werden, sofern von Spielern herzustellende Upgrades ähnlich mächtig sind wie jene, die man als Beute in Flashpoints und Operationen bekommt. Spielerisch ist das Crafting jedenfalls keine große Herausforderung. Man wählt aus vier Sammel-, sechs Herstellungs- und vier Missionsberufen maximal drei aus und steigert die eigene Fertigkeit, indem man diese Berufe ausübt. Soll heißen,

SITH-KRIEGER

Startplanet: Korriban
Spielbare Spezies: Mensch, Cyborg, Sith-Reinblut, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Juggernaut
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Tank
Marodeur
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse



SITH-INQUISITOR

Startplanet: Korriban
Spielb. Spezies: Mensch, Rattataki, Sith-Reinblut, Twi'lek, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Attentäter
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Tank
Hexer
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler

KOPFGELDJÄGER

Startplanet: Hutta
Spielbare Spezies: Mensch, Chiss, Cyborg, Rattataki, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Powertech
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Tank
Söldner
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler



IMPERIALER AGENT

Startplanet: Hutta
Spielbare Spezies: Mensch, Chiss, Cyborg, Rattataki, Zabrak

ERWEITERTE KLASSEN
Saboteur
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse, Heiler
Scharfschütze
Ermöglicht Spezialisierung auf: Schadensklasse

In PvP-Kriegsgebieten wie Alderaan kämpfen Acht-Spieler-Teams um den Sieg. Zum Lohn gibt es Ehrenpunkte und PvP-Marken, die Sie bei NPC-Händlern gegen bessere Gegenstände eintauschen.

man sucht sich einen herzustellenden Gegenstand aus, besorgt die Materialien über den Sammelberuf oder kauft sie bei einem Händler und klickt auf Start. Am Ende erhält man das jeweilige Item und die Fähigkeit steigt. Wem das zu langweilig ist, der kann diese stupide Arbeit auch den Begleitern überlassen – sehr praktisch. Die Missionsberufe lassen sich sogar ausschließlich von Begleitern erledigen. Sie sammeln dabei entweder Ressourcen oder steigern Helle- oder Dunkle-Seite-Machtpunkte für den Spielercharakter.

Auf dem Weg bis zur Charakter-Maximalstufe 50 sind einige Berufe jedoch derart teuer, dass sich im Betatest manche Spieler wortwörtlich in den finanziellen Ruin schufteten. Das Problem ist, dass die meisten potenziellen Käufer lieber ihre sauer verdienten Credits für Dinge wie Fortbewegungsmittel – also Speeder und dergleichen – sparen, statt in kurzfristige Vorteile zu investieren. Denn während des Levelns dauert es nicht lange, bis man durch die nächste Quest ein noch besseres Item bekommt. Auch die Selbstversorgerei klappt bei Handwerken während der Level-Phase nicht, da man stets Dinge herstellen kann, die etwas schlechter sind als jene, die man bereits als Quest-Belohnung eingestrichen hat.

Was wäre ein Krieg der Sterne ohne Raumkämpfe? Wie ein Drei-Gänge-Menü ohne Vorspeise und Dessert. Das haben die Entwickler, George Lucas sei Dank, rechtzeitig erkannt und **The Old Republic** zumindest ein rudimentäres Raumkampfsystem verpasst. Statt aber wie im guten, alten **X-Wing vs. TIE Fighter** frei im Weltraum herumzudüsen, bewegen sich die Raumer in **The Old Republic** wie auf unsichtbaren Schienen. Im Sinne des **Star Wars**-Klassikers **Rebel Assault** wird man so durch die Schlacht geführt und darf nur etwas zur Seite und nach oben und unten ausweichen. Der Rest ist quasi **Moorhuhn**-Ballerei. Komplett anspruchslos sind die Raumgefechte in **The Old Republic** jedoch nicht. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, sodass man bald Schiffs-Upgrades braucht, um zu

Sexy & tödlich!

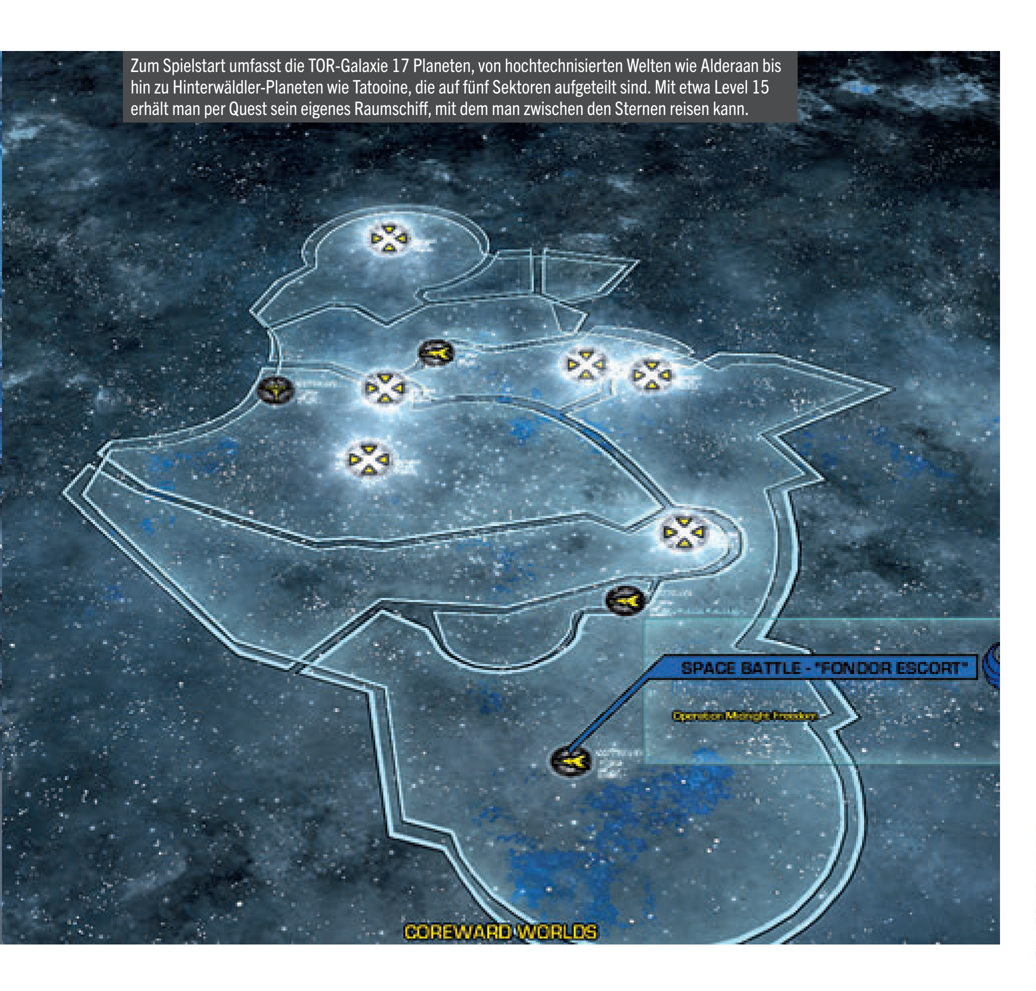
Jede Klasse lässt sich sowohl männlich als auch weiblich spielen. Die Kopfgeldjägerinnen machen trotz ihrer schweren Rüstung eine äußerst gute Figur.

ITEMS AUFRÜSTEN

Einen alten, abgetragenen Blaster benutzen und trotzdem richtig Bums haben? Kein Problem!



Jeder höherwertige Gegenstand (ab grünen Items) kann mit bis zu vier Upgrades verbessert werden. Welche das sind, hängt davon ab, ob es sich um ein Rüstungsteil oder eine Waffe handelt. Bei diesem Blaster (Bild rechts) kann man den Lauf, die Modifikation, die Verbesserung und den Farbkristall aufrüsten. Warum eine Waffenverbesserung auch die eigenen Lebenspunkte (Ausdauer) erhöht, lässt sich zwar nicht logisch begründen, von Vorteil ist es dennoch. Besonders toll sind die Farbkristalle, mit denen sich Werte und Farbe des Schusses verändern lassen.

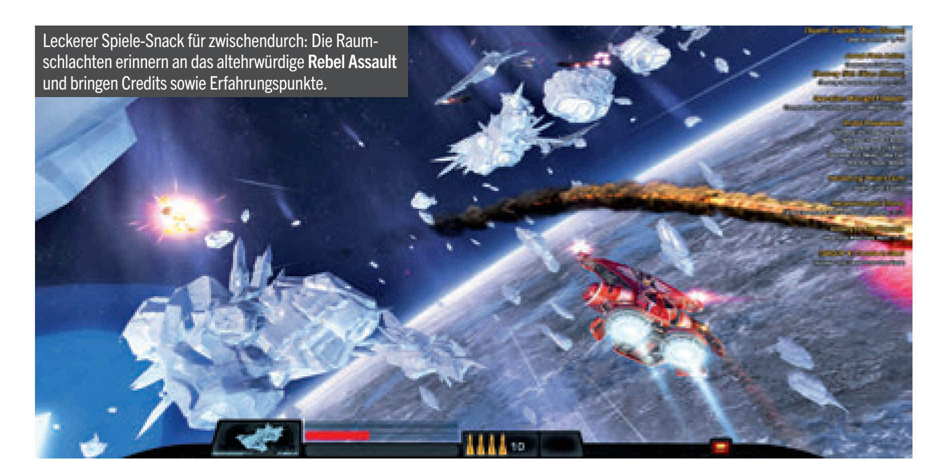


Zum Spielstart umfasst die TOR-Galaxie 17 Planeten, von hochtechnisierten Welten wie Alderaan bis hin zu Hinterwäldler-Planeten wie Tatooine, die auf fünf Sektoren aufgeteilt sind. Mit etwa Level 15 erhält man per Quest sein eigenes Raumschiff, mit dem man zwischen den Sternen reisen kann.

bestehen. Diese gibt es gegen sauer erkämpfte Marken bei freundlichen NPC-Händlern, die sich an jedem Raumhafen aufhalten.

Vorteil dieses Systems ist die Inszenierung. Da die Entwickler genau wissen, wann sich das Schiff des Spielers an welchem Ort befindet, kann man im richtigen Moment Sternenzerstörer aus dem Hyperraum auftauchen lassen und ihm Schwärme von Feindjägern entgegenschleudern. Trotzdem, ein waschechtes **X-Wing vs. TIE Fighter** wäre uns deutlich lieber gewesen. Was aber nicht ist, kann noch werden. So schwärmte Lead Designer James Ohlen im Gespräch mit PC Games von Gildenraumschiffen, die wesentlich größer als jene Spielerschiffe wären, die man aktuell in **The Old Republic** mit etwa Level 15 bekommt. Außerdem gehört Executive Producer Richard Vogel zum Team, das bereits maßgeblich an **Jump to Lightspeed** mitgewirkt hat, der Raumschiff-Erweiterung für das allererste **Star Wars**-MMORPG **Galaxies**. Wenn das nicht Hoffnung gibt?

Generell versprechen die Entwickler eine „aggressive Update-Politik“. Kein Bioware-Spiel würde, so die beiden Studio-Geschäftsführer Ray Muzyka und Greg Zeschuk, mehr neue Spielinhalte nach dem Start erhalten als **Star Wars: The Old Republic**. Kein Wunder, schließlich handelt es sich hierbei um ein Online-Rollenspiel mit monatlicher Abo-Gebühr und da dürfen die Spieler für ihr Geld auch etwas erwarten. ❑


Leckerer Spiele-Snack für zwischendurch: Die Raumschlachten erinnern an das altehrwürdige **Rebel Assault** und bringen Credits sowie Erfahrungspunkte.

CHARAKTER-ENTWICKLUNG



Pro Erweiterte Klasse stehen drei Talentbäume zur Verfügung, in die Sie maximal 41 Punkte verteilen. Ab der dritten Ebene von unten muss man jedoch alle fünf Talente mitnehmen, um zur nächsthöheren Ebene vorzustoßen. Damit gaukelt das System lediglich Vielfalt und Auswahl vor, da man ab einem bestimmten Punkt sowieso (fast) alle Talente in einen Baum stecken muss. Ein System, das man aus **World of Warcraft** kennt und welches Blizzard mit der kommenden Erweiterung **Mists of Pandaria** aus eben diesen Gründen abschaffen will. Für den Spieler unbequeme Entscheidungen zwischen verschiedenen Talenten hätten **Star Wars: The Old Republic** ebenfalls gutgetan.



Nicht nur die eigene Spielfigur ist mit Kleidung, Waffen und Upgrades ausrüstbar, sondern auch die Begleiter. Die Figuren besitzen ihre eigenen Charakterwerte und eine Skala, die die Zugehörigkeit zur Hellen oder Dunklen Seite der Macht anzeigt. Großartig!





Die Startgebiete der acht Charakterklassen sind allesamt gut gemacht, auch wenn die Sith-Krieger und -Inquisitoren mit Korriban das stimmungsvollste Umfeld erwischt haben.



Auf dem Weg vom Startplaneten zur Hauptwelt wartet ein erster Flashpoint auf teamfähige Helden – ein erstes Highlight im Spiel, das den Maßstab für künftige Gruppenabenteuer hoch ansetzt.



Auf dem jeweiligen Hauptplaneten angekommen (im Bild: Coruscant) verschlägt es einem den Atem. Gigantische Gebäude und eine dichte Atmosphäre, so haben sich **Star Wars**-Fans das vorgestellt.



Ab etwa Level 10 lohnt es sich, erste PvP-Kämpfe in den Kriegsgebieten auszufechten: Während das Alderaan-Szenario (im Bild) nur Durchschnitt ist, bietet Huttenball eine angenehme Abwechslung.



Star Wars: The Old Republic

Preis: Ca. € 55,-
Termin: 20. Dezember 2011
Publisher: Electronic Arts

Entwickler: Bioware
(KotOR, Dragon Age, Mass Effect)
Genre: Online-Rollenspiel

GRAFIK

Sicher kein Meilenstein des Genres und einigen **Star Wars**-Fans stieß der Comic-Look auch sauer auf. Trotzdem, diese Art der Optik ist bei einem langfristig angelegten Online-Rollenspiel die beste Wahl, da sie auch noch in einigen Jahren ansehnlich ist. Auf Realismus getrimmte MMORPGs wie **Everquest 2** altern einfach viel zu schnell, da sie stets mit neueren Singleplayer-Titeln mit moderner Grafik-Engine verglichen werden. Der Comic-Look dagegen ist zeitlos. Am Ende ist es Geschmackssache, ob die Optik gefällt.

SOUND

Dank der Film-Vorlagen eine bombastische Soundkulisse und ein grandioser Soundtrack. Dazu hat Bioware weder Kosten noch Mühen gescheut, alle Charaktere im Spiel vollständig zu vertonen – und das auf Deutsch, Englisch und Französisch! Einige deutsche Synchronsprecher plappern zwar etwas unmotiviert daher, was in der Masse aber untergeht. Einige englischsprachige Tester empfinden dafür die deutschen Schurkenstimmen wegen der harten Aussprache sogar wesentlich bedrohlicher als die US-amerikanischen!

STEUERUNG

Genreübliche Steuerung über Maus und Tastatur: Das Gros der Fähigkeiten wird über Hotkeys aktiviert, der Rest kommt über die Shortcut-Leisten zum Einsatz, die man in der Benutzeroberfläche zuschalten kann. Allerdings kann man das Interface kaum modifizieren, lediglich einige Elemente lassen sich größer oder kleiner darstellen. Wie es besser geht, beweist **Rift**. Add-ons, also von Fans programmierte Helferlein, gibt es dazu nicht, da noch keine Schnittstelle für Dritthersteller angeboten wird. Das soll aber eventuell noch nachgeholt werden.

UMFANG

17 Planeten, 8 Charakterklassen (jede davon mit einer eigenen Story), 9 Völker, 2 Fraktionen, 17 Gruppen-Abenteuer für vier Spieler, 2 Schlachtzüge für 8 oder 16 Spieler, zahlreiche Mini-Dungeons und PvP-Kriegsgebiete – **Star Wars: The Old Republic** bietet rund 200 Spielstunden pro Spielercharakter.

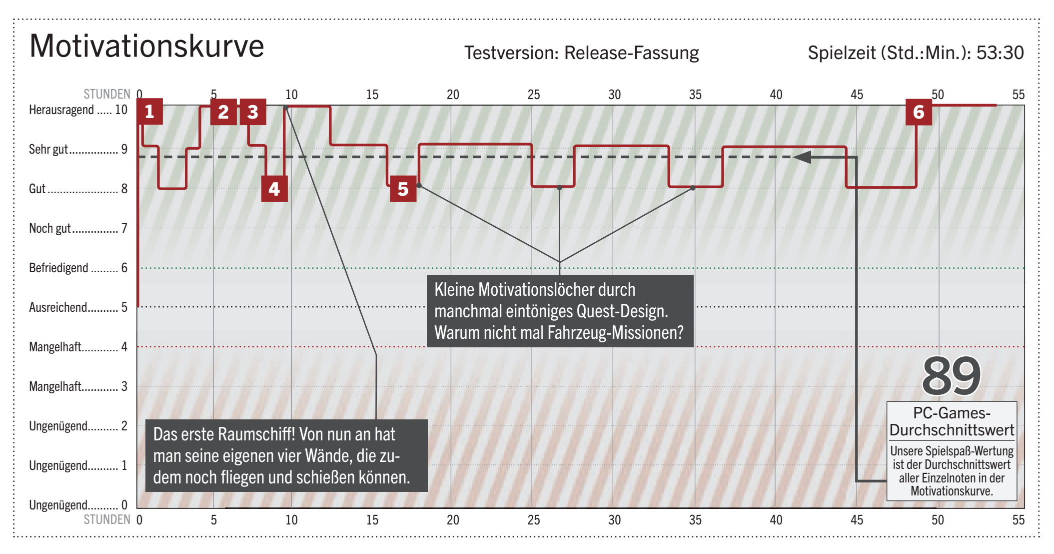
SPEICHERSYSTEM

Klassische Savegames gibt es in einem MMORPG freilich nicht. Der Charakter ist auf dem Server gespeichert und bleibt unverändert dort, wo man ihn nach der letzten Spiel-Session zurückgelassen hat. Ist das in einer Gegend voller Monster, kann das beim Login ganz schön ungemütlich werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Bis Level 30 kommen selbst Genre-Neulinge problemlos klar: Man lernt nach und nach neue Features des Spiels kennen und wird nur wenig gefordert. Ab Level 30 aber zieht der Schwierigkeitsgrad spürbar an, da laut den Entwicklern ab hier die Lernphase abgeschlossen ist. Große Herausforderungen warten aber erst mit Level 50.







Zwischenzeitlich sorgen Standard-Quests der Marke „Töte X Gegner" für kleinere Motivationslöcher, die aber bald wieder durch die spannende Klassen-spezifische Geschichte abgefedert werden.



Mit Level 30 hat man alle grundlegenden Funktionen des Spiels verstanden und es warten die ersten schwereren Gruppenabenteuer, wie hier im Bild die Entermannschaft.

ALTERSFREIGABE



Sicher, Sith sind abgrundtief böse und in Star Wars fallen die Gegner wie die Fliegen, Blut fließt jedoch nie und abgeschlagene Gliedmaßen gibt es im Spiel auch nicht. Bedrohliche Situationen werden subtiler vermittelt. Gut so!

SPRACHE

Die englische Vollvertonung ist genial, die deutsche Variante ausreichend bis sehr gut – je nach Stimme. Bekannte Synchronsprecher aus Funk und Fernsehen haben wir noch nicht entdeckt, die meisten sind aber trotzdem hochprofessionell und hörenswert.

MONATLICHE GEBÜHREN

Spieler, die den ersten Freimonat verbraucht haben (30 Tage nach der Aktivierung), müssen eine monatliche Abo-Gebühr entrichten, um weiterspielen zu können. Wie hoch diese Gebühr ist, hängt von der Länge des abgeschlossenen Abos ab, ein einmonatiges Abo kostet rund 13 Euro.

HARDWARE

Dank des Comic-Looks hat **The Old Republic** moderate Hardware-Anforderungen. Mit einer mittelpreisigen Grafikkarte wie der Geforce GTX-460 und einem halbwegs modernen Vierkern-Prozessor und vier Gigabyte Arbeitsspeicher läuft das Spiel angenehm.

ONLINE-AKTIVIERUNG

Eine Online-Aktivierung ist Pflicht, EAs Download-Plattform Origin braucht's jedoch nicht. Registrieren Sie sich auf www.swtor.com/de und geben Sie in den Account-Daten den Produkt-Key Ihres Spiels ein, dann wird Ihr Zugang für **The Old Republic** aktiviert.

TEST-ABRECHNUNG

Wir begleiteten über Monate den Beta-Test und bezogen auch die ersten drei Tage des Frühstarts (13.-15.12.11) mit ein. Damit konnten wir uns ein sehr gutes Bild von den ersten 30 Levels machen (Motkurve); zudem konnten wir auch in High-End-Inhalte bis Level 50 reinschnuppern.

Pro und Contra

- + Es ist Star Wars!!!
- + Ein MMORPG mit den Bioware-typischen Mechaniken aus Singleplayer-Rollenspielen wie **Mass Effect**. Das allein muss jedem Genre-Fan einen Blick wert sein.
- + Das erste komplett vertonte Online-Rollenspiel der Welt lockt mit einer cineastischen Inszenierung, tollen Soundeffekten und der grandiosen Star-Wars-Filmmusik.
- + Jede Charakterklasse bietet einen eigenen Handlungsstrang von Level 1 bis zur Maximalstufe 50. Das hat so noch kein MMOG geboten, nicht einmal **World of Warcraft**.
- + Genre-Einsteiger, selbst jene, die sich mit der spezifischen Star-Wars-Epoche nicht auskennen, kommen schnell zurecht.
- + Die meisten Archetypen aus dem Star-Wars-Universum, vom weisen Jedi-Meister bis zum finsteren Sith-Lord, werden als Charakterklassen bedient.
- − Einige der Spielmechaniken wirken für MMORPG-Veteranen angestaubt, zum Beispiel das Kampf- und das Quest-System. Hier werden keine Innovationen geboten.
- − Die Raumschlachten sind nicht viel mehr als ein **Moorhuhn**-Spiel auf Schienen.
- − Nicht für alle ein Mangel, aber trotzdem häufig genug kritisiert: der Grafikstil. Einige hätten einen realistischeren Look bevorzugt, der mehr technische Finessen aufweist.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

Star Wars: The Old Republic und Genreprimus World of Warcraft im Vergleich

Lassen sich ein sieben Jahre altes Fantasy-Online-Rollenspiel und ein Sci-Fi-Emporkömmling überhaupt vergleichen? Auf jeden Fall, denn **WoW** ist der Maßstab, an dem sich **The Old Republic** orientieren muss. Zwar hat der Platzhirsch schon einige Jahre Optimierungsarbeit Vorsprung und natürlich ein komplett anderes Szenario, doch inhaltlich ähneln sich die beiden Online-Rollenspiele sehr. **World of Warcraft** setzte in seinen Jahren an der Spitze immer wieder Standards, die neue Spiele dieses Genres erst einmal erreichen müssen. Das Risiko zu scheitern ist hoch. Oder können Sie auch nur ein MMORPG nennen, das annähernd an den Erfolg von **WoW** herankam? ❑

ZAHLENVERGLEICH



Star Wars: The Old Republic	World of Warcraft
Maximalstufe	
50	85
Klassen	
8 (16)	10
Völker	
9	10
Monatliche Gebühren (1-Monats-Abo)	
12,99,-	12,99,-
Flashpoints/Operationen	**Instanzen/Raids**
17+2	63+27
PvP-Schlachtfelder	
3	8 (+ Arena)
Erschienene Erweiterungen	
-	3
Deutschsprachige Server	
12	86
Spielwelt	
17 Planeten mit großen Gebieten	4 Kontinente mit 99 Zonen
Lichtschwerter	
Oh ja!	-

DIE KLASSEN

Klassen entscheiden über den Spielspaß in einem Online-Rollenspiel:

World of Warcraft besaß zum Start neun Charakterklassen, eine weitere Heldenklasse kam erst mit dem Add-on **Wrath of the Lich King** dazu. Waren bestimmte Klassen anfangs noch fraktionsgebunden, kann inzwischen jede Seite jede einzelne Klasse spielen. **The Old Republic** bietet dagegen acht Startklassen, die sich ab Level 10 in jeweils zwei Unterklassen aufteilen. Allerdings sind viele Klassen beider Fraktionen nahezu identisch (etwa Sith-Krieger und Jedi Ritter) und unterscheiden sich nur in Kleinigkeiten. Wollen Sie also beide Spezialisierungen einer Klasse erleben, müssen Sie zwei Mal den gleichen Charakter spielen, denn einmal entschieden, gibt es kein Zurück.



Elfen-Jäger gab es schon zum Start von **WoW**. Tauren-Paladine allerdings nicht.

INSTANZEN

Die ultimative Herausforderung und die fettesten Belohnungen gibt es nur in sogenannten Instanzen.

Instanzen, das sind abgeschlossene Bereiche für mehrere Spieler (bis zu 25 bei **WoW**, bis zu 16 bei **TOR**), bestückt mit besonders harten Gegnern. Altmeister **World of Warcraft** bietet nach sieben Jahren Dienstzeit eine schier unüberschaubare Fülle an Fünf-Mann-Instanzen und großen Raids. 100 solcher Herausforderungen bietet das Spiel, los geht es etwa ab Level 10, die derzeit größte Herausforderung heißt Drachenseele, eine Schlachtzugsinstanz gegen Oberbösewicht Todesschwinge.

Klar, dass TOR da nicht mithalten kann: Gerade mal 17 Instanzen (im Spiel Flashpoints genannt) gibt es, dazu noch zwei Raid-Instanzen, die hier Operationen heißen. Dafür bietet **TOR** aber unzählige Mini-Instanzen für mehrere Spieler, die meist nicht besonders groß sind.



Schlachtzugsinstanzen sind die große Stärke von **WoW**. **TOR** kann da (noch) nicht mithalten.

PVP: SPIELER GEGEN SPIELER

WoW hat sieben Jahre Vorsprung, um ein perfektes Spieler-gegen-Spieler-Erlebnis zu bieten.

World of Warcraft bietet Spielern, die sich gern mit anderen messen, acht instanzierte Schlachtfelder in verschiedenen Größenordnungen. Außerdem gibt es auf dem Kontinent Nordend ein spezielles Open-PvP-Gebiet. Das saisonale Arena-System komplettiert das PvP-Aufgebot von **WoW**. Hier treten Spieler in Gruppen direkt und schnörkellos gegeneinander an und kämpfen dabei sogar um reale, von Blizzard ausgelobte Preise. Wie gut sich **The Old Republic** im Bereich PvP schlägt, wird sich erst noch zeigen müssen. Das Balancing dieser Kämpfe ist eine Kunst für sich und bedarf sicherlich einer Menge Nachbesserungen. Immerhin gibt es bei **TOR** schon drei Schlachtfelder und zwei Open-PvP-Gebiete.



Wie gut das Balancing im PvP von **The Old Republic** ist, wird sich erst nach einiger Zeit zeigen.

WARUM SIE WOW (NICHT) SPIELEN SOLLTEN

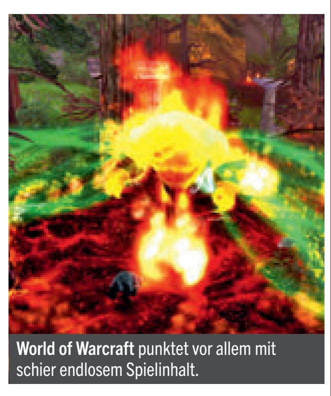
Ein leicht subjektiver Blick darauf, was WoW zum besten Online-Rollenspiel aller Zeiten macht. Oder warum schon bald kein Hahn mehr danach kräht:

Das macht WoW richtig gut:

- **Massig Inhalte: WoW** ist ungeschlagen in Sachen Content. Kein anderes Online-Rollenspiel bietet so viel Beschäftigung und Vielfalt.
- **Balancing:** Nach Jahren der Optimierung sind die Klassen und Bossbegegnungen perfekt ausbalanciert. Hier gibt es keine „Über-Klasse".
- **Server-Vielfalt:** Egal ob Rollen-, Gelegenheitsspieler oder PvP-Fan: Es gibt genügend freie Server für alle.
- **Kreative Quests:** Inzwischen bietet **WoW** tolle Questreihen voller lustiger Ideen, die Sie bei Laune halten.
- **Viele Mitspieler:** Wo etwa 11 Millionen User spielen, ist immer etwas los: Sie warten nie lange auf Mitspieler.

Das trübt bei WoW den Spielspaß:

- **Unfaire Spieler:** Nach sieben Jahren wird das Spiel von Profis dominiert. Anfänger werden grundsätzlich fertiggemacht und nicht ernst genommen.
- **Schwierigkeitsgrad:** Um Gelegenheitsspieler zu erreichen, hat Blizzard viele Spielinhalte viel zu einfach gestaltet. Profis sind unterfordert.
- **RP-freie Zone:** Selbst auf speziellen Rollenspielservern hält sich keiner mehr an Benimmregeln. Game Master greifen kaum noch ein.
- **Grafik von gestern:** Trotz einiger Updates – **WoW** sah schon zum Start nicht modern aus und ist über die Jahre merklich gealtert.


World of Warcraft punktet vor allem mit schier endlosem Spielinhalt.

WARUM SIE TOR (NICHT) SPIELEN SOLLTEN

Auch bei The Old Republic gibt es eine (subjektiver) Menge Gründe, die für und gegen das Online-Rollenspiel sprechen:

Darum wird TOR richtig gut:

- **Tolle Lizenz:** Das **Star Wars**-Szenario alleine ist schon ein guter Grund, **TOR** zu spielen!
- **Sound:** Die Vollvertonung macht das Questen zur wahren Freude.
- **Sci-Fi-Thematik:** Raumschlachten, Lichtschwerter und Droiden sind eine angenehme Abwechslung zu dominanten Fantasy-Szenarien.
- **Bioware-Qualität:** Sie mochten **KotOR**? Sie werden **TOR** lieben.

Das trübt bei TOR den Spielspaß:

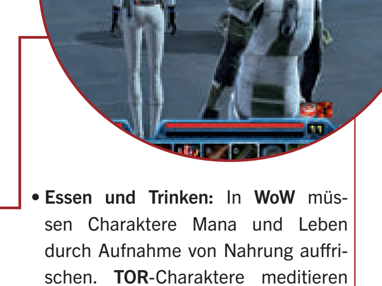
- **Nichts fürs Auge:** Die Grafik ist ein Schuss in den Ofen. Moderne Optik sieht anders aus.
- **Nicht ausbalanciert:** Das MMOG braucht noch etwas Feintuning.
- **Starker Story-Aspekt:** Wer nur schnell leveln will, ist davon schnell genervt.
- **Wenig Neuerungen:** MMOG-Innovationen suchen Sie in **TOR** mit der Lupe.
- **Uncooles Szenario:** Kein Luke, keine Leia. Kein Vader!


Reichen allein schon lichtschwertschwingende Charaktere, um Spieler bei Laune zu halten?

DIE GROSSEN GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE

In vielen Belangen ähneln sich die beiden Online-Rollenspiele sehr. Wir erklären, was WoW-Spieler alles wiedererkennen werden und wo die Unterschiede deutlich hervortreten:

- **Charakterklassen:** MMORPG-typisch gliedern sich die Klassen in beiden Spielen in Tank-, Schadens- und Heilerklassen
- **Talentbäume:** Beide Spiele haben sie, in beiden Spielen gibt es drei verschiedene Ausbildungszweige pro Klasse.
- **Charakterwerte:** Sowohl in **WoW** als auch in **TOR** setzt jede Klasse auf bestimmte Werte (etwa Stärke, Ausdauer usw.), um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern.
- **Vertonung:** Obwohl in **WoW** einige Sequenzen (etwa in Bosskämpfen) vertont sind: An die Vollvertonung von **TOR** kommt das Spiel nicht heran.
- **Beute:** Die Qualität der Gegenstände wird in **TOR** wie auch in **WoW** durch nahezu identische Farben ausgedrückt.
- **Gegner:** In **WoW** gibt es normale und starke Elite-Gegner. **TOR** unterscheidet stärker und stellt Spielern schwache, normale, starke, Elite- und Championgegner gegenüber.
- **Reisen:** Die Reisesysteme beider Spiele ähneln sich stark. Es gibt Bindepunkte/Ruhesteine sowie Taxis/Flugrouten in jedem Questgebiet. Was das eigene Flugtier in **WoW** ist, ist in **TOR** das eigene Raumschiff.
- **Wiederbelebung:** In **TOR** kann jeder Charakter andere Spieler wieder auf die Beine stellen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, mithilfe von medizinischen Drohnen an Ort und Stelle wieder aufzustehen.
- **Helle- und dunkle Machtpunkte:** Diese Spielmechanik ist **TOR**-exklusiv. Je nach Spielweise erhalten Sie Machtpunkte, die Ihnen später Vorteile verschaffen.
- **Gefährten:** In **WoW** haben gerade mal Jäger und Hexenmeister (nicht menschliche) Begleiter, in **TOR** bekommt jede Klasse mehrere Gefährten, die im Kampf helfen, Gegenstände herstellen oder auch mal shoppen gehen.
- **Essen und Trinken:** In **WoW** müssen Charaktere Mana und Leben durch Aufnahme von Nahrung auffrischen. **TOR**-Charaktere meditieren einfach.
- **Schwimmen: Star Wars**-Helden können nicht schwimmen.



MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Dank der starken Ähnlichkeit wohl eine reine Geschmacksfrage"



Ich fühle mich in der Welt von **The Old Republic** sehr wohl. Alles ist irgendwie vertraut, als langjähriger **WoW**- und **Warhammer Online**-Spieler kann mich nahezu nichts überraschen. Und genau das enttäuscht mich ein wenig. Dass ich kaum etwas Neues lernen muss. Dass Bioware so sehr auf bewährte MMORPG-Mechaniken setzt. Dass ich sofort weiß, was ich zu tun habe. Das alles kann man natürlich auch als gutes Zeichen sehen, denn **TOR** überfordert Kenner der Materie an keiner Stelle. Ich hätte mir trotzdem viel mehr greifbare Unterschiede zu Altmeister **WoW** gewünscht. Denn außer dem Szenario und den grandios vertonten Quests lassen sich die Gegensätze der beiden Mammut-Online-Rollenspiele an einer Hand abzählen.

MEINE MEINUNG | *Oliver Haake*

„SWTOR ist wie eine Nobelkarosse mit Facelifting und tollen Extras."



Ich verstehe all dieses „Zu wenig Innovationen"-Gerede nicht. Okay, die grundlegenden Spielmechaniken sind dieselben wie in anderen Online-Rollenspielen, aber bei einem brandneuen Auto will man ja auch nicht, dass Gas und Bremse vertauscht sind und sich das Lenkrad auf dem Rücksitz befindet, nur damit die Karre möglichst anders ist. **The Old Republic** ist halt wie eine Nobelkarosse mit bewährter Technik, der man ein umfangreiches Facelifting sowie ein paar großartige, neue Ausstattungsmerkmale verpasst hat. Dazu gefallen mir Optik und Flair – ich bin seit 30 Jahren eingefleischter **Star Wars**-Fan. Und damit hat Bioware schon mal wesentlich mehr erreicht als seinerzeit Sony Online Entertainment mit dem enttäuschenden **SW: Galaxies**.

Von: Sascha Lohmüller/ Oliver Halbig

Anhand der Beta-Version von SWTOR verraten wir Ihnen, ob Sie aufrüsten müssen.

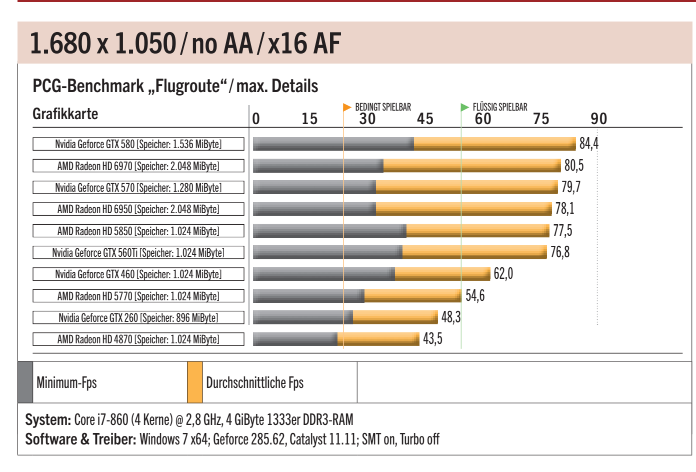
Dieser Screenshot wurde mit einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln angefertigt. Die Grafik ist dann zwar wirklich hübsch, aufgrund der Performance jedoch wenig aussagekräftig.

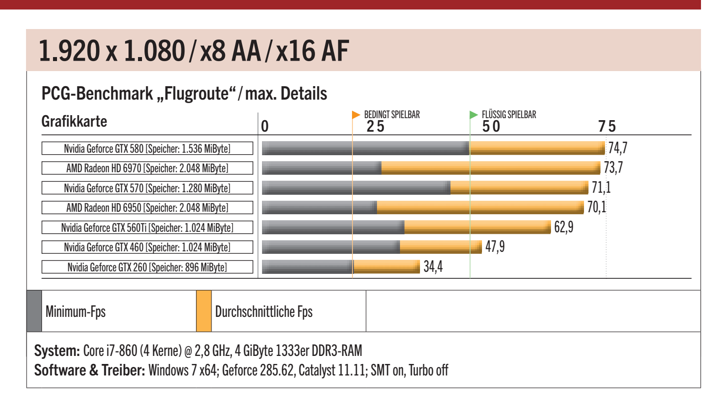
Star Wars: The Old Republic – Tuning

Das letzte große Spiel des Jahres 2011, **Star Wars: The Old Republic**, steht endlich in den hiesigen Läden zum Verkauf bereit. PC Games hat die Beta-Version an ihre technischen Grenzen getrieben und dabei sehenswerte Screenshots angefertigt. Gleichzeitig haben wir erste Benchmarks mit zehn verschiedenen Grafikkarten erstellt und die CPU-Kernskalierung geprüft. An dieser Stelle muss man betonen, dass alle Tests mit einer sehr frühen Beta-Version des Spiels gemacht wurden. Kantenglättung ist derzeit im Spiel selbst deaktiviert und auch der Rest der Engine wird mit regelmäßigen Patches überarbeitet. Wir wagen dennoch einen Blick auf den Beta-Build und verraten Ihnen schon mal, ob Sie für das **Star Wars**-MMORPG aufrüsten müssen – oder eben nicht.

Die Benchmarks (siehe unten) zeigen im Prinzip das, was von einem Online-RPG mit DirectX-9-Renderer zu erwarten war (**SWTOR** nutzt die HERO-Engine): High-End-Grafikkarten laufen ziemlich am CPU-Limit, wodurch die leistungsstarken Karten alle sehr nahe beinanderliegen. Besonders deutlich wird das in der reduzierten Auflösung, in der eine GTX 560 Ti schon in die Regionen einer GTX 580 kommt. Zum Spielen reicht selbst bei Full HD eine ältere GTX 260 aus. Was die durchschnittlichen Fps angeht, leisten sowohl Nvidia als auch AMD Werte, die den Erwartungen entsprechen. Nur bei den Minimum-Fps haben Nvidia-Karten die Nase vorn. In der Praxis macht sich das insofern bemerkbar, als AMD-Karten mit etwas mehr Frame-Einbrüchen und damit Mikrorucklern zu kämpfen haben. Das sollte sich aber über einen neuen Treiber problemlos beheben lassen. Sie können das Potenzial „großer" Karten damit für optische Verbesserungen über den Treiber nutzen: Bei einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln macht dann auch unsere GTX 580 mit 900 MHz schlapp und ruckelt bei 8x-AA und 16:1 AF mit 15–20 Fps vor sich hin. Damit lassen sich zwar wirklich schöne Bilder machen, zum Spielen sind diese Settings allerdings nicht zu empfehlen. ❑

The Old Republic im PCG-Benchmark-Test





HINWEIS: Aus technischen Gründen können wir Ihnen keine Benchmark-Daten für folgende Grafikkarten liefern: AMD Radeon HD 5770/5850 und 4870.

Detailstufen von The Old Republic



Natürlich handelt es sich bei der Version von **Star Wars: The Old Republic**, auf der unsere Technik-Tipps beruhen, lediglich um eine Beta – die Performance ist also noch nicht final und kann bei der Verkaufsversion, die ab dem 20. Dezember erhältlich sein soll, höher ausfallen. Auch spätere Updates können die Leistung weiter steigern. Dennoch lief das epische Online-Rollenspiel bereits in der Beta-Fassung sehr schnell: Auf unserem Core i5-750 mit Geforce GTX 580 waren mehr als 100 Fps üblich. Natürlich handelt es sich dabei um einen flotten PC, allerdings lässt die sehr hohe Fps-Zahl darauf schließen, dass schwächere PCs zumindest die 40-Fps-Hürde stemmen könnten.

Auch die offiziellen Systemvoraussetzungen sind gering:

- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista oder Windows 7
- AMD Athlon 64 X2 4000+ oder besser; Intel Core 2 Duo 2,0 GHz oder besser
- Windows XP: 1,5 GiByte RAM
- Windows Vista: 2 GiByte RAM
- Windows 7: 2 GiByte RAM
- PCs mit Onboard-Grafik: 2 GiByte RAM empfohlen
- Ati Radeon X1800 oder besser; Nvidia Geforce 7800 GT oder besser, Intel 4100 oder besser
- 8x-DVD-Laufwerk oder besser

Tatsächlich sollte ein Zweikern-Prozessor für spielbare Ergebnisse reichen. Die vier Kerne des Core i5-750 wurden während des Spielens meistens zu 40 Prozent ausgelastet.

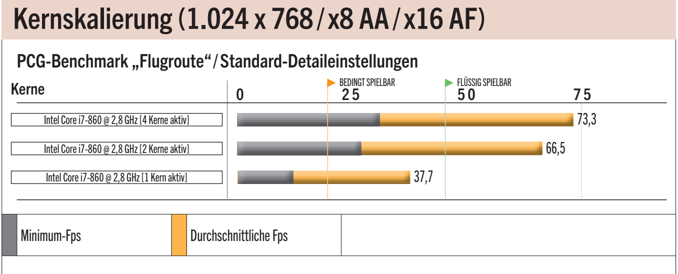
Wie unsere Bildvergleiche zeigen, sieht **The Old Republic** bereits in mittlerer Detailstufe ordentlich aus. Mit minimalen Grafikeinstellungen fallen vor allem die unscharfen Texturen und die geringe Sichtweite negativ auf.

FAZIT
Bereits mit mittleren Details ist The Old Republic sehr ansehnlich und die Hardware-Anforderungen sind moderat. Aufrüsten sollte also nur im Notfall nötig sein.

Die Kernskalierung von The Old Republic

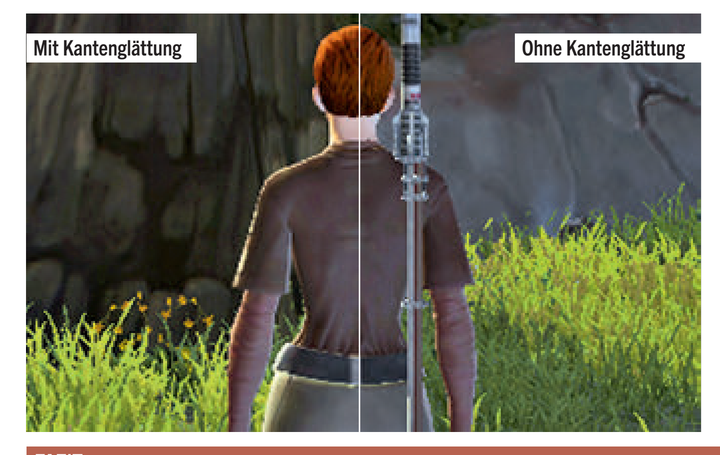
Die Kernskalierung spricht eine deutliche Sprache: Mit einer Dual-Core-CPU sind Sie für das neue **Star Wars**-MMOG grundsätzlich gut gerüstet. Mit vier Kernen sind die Fps-Zuwächse noch vorhanden, aber gering. Unsere Grafikkartenbenchmarks skalieren allerdings noch bis fast 85 Fps. Mit aktivem SMT scheint also noch Potenzial nach oben zu bestehen. Wir haben allerdings vorerst auf weitere Tests verzichtet. Die Threading-Engine scheint bei Weitem noch nicht final zu sein: Eine 6-Kern-CPU, die wir kurzzeitig im System hatten, wurde offensichtlich nicht als solche erkannt und lief mit den Frameraten der Single-Core-Durchgänge. Die Performance sollte sich also deutlich verbessern, wenn Sie zwei Kerne abschalten. Wenn Sie Ihre CPU zusätzlich übertakten möchten, können Sie in Kombination mit einer leistungsstarken Grafikkarte die Fps deutlich verbessern.

Kernskalierung (1.024 x 768 / x8 AA / x16 AF)



FAZIT
Eine 6-Kern-CPU wurde während der geschlossenen Betaphase von SWTOR noch nicht erkannt, vier oder gar zwei Kerne reichen also erst einmal locker aus.

Kantenglättung & die Probleme in der Beta



Der Schalter für die Kantenglättung war in der Beta-Version von **The Old Republic** noch deaktiviert. Es war dennoch möglich, die Ini-Datei von Hand zu bearbeiten und die Kantenglättung jetzt schon für den Beta-Client zu aktivieren (Dazu müssen Sie die Datei „client_settings.ini“ in den Eigenen Dateien per Texteditor öffnen und der Ini-Datei eine Zeile mit „AntiAliasingLevel = X“ hinzufügen. Das X ersetzen Sie abhängig von Ihrer Grafikkarte durch einen passenden Multiplikator wie 2, 4 oder 8). Das Ergebnis lohnt sich und durch die geringen Anforderungen an die 3D-Beschleuniger sollte jede Mittelklasse-Karte auch höhere Multiplikatoren stemmen können. Es hat allerdings einen guten Grund, warum die Option in der Beta nur inoffiziell zur Verfügung stand: Diverse Grafikkarten machen Probleme mit aktivierter Kantenglättung. Das Spiel stürzt dann beim ersten Ladevorgang ohne nähere Fehlerbeschreibung ab. Wenn Sie dieses Problem bekommen, reicht es, wenn Sie den Multiplikator in der Ini-Datei wieder auf „0“ setzen. Von unserer Testauswahl hatten immerhin drei von zehn Karten Probleme mit aktivierter Kantenglättung. Hoffen wir, dass dieses Problem in der finalen Verkaufsversion behoben ist.

FAZIT
Eine aktivierte Kantenglättung macht das Spiel deutlich hübscher und kostet kaum Leistung, sorgte aber während der Beta noch für Abstürze bei einigen Grafikkarten.

Motivierend: Obwohl Batman anfangs schon einige Geräte aus dem Vorgänger besitzt, findet er im Spielverlauf weiteres Spezialwerkzeug.

Die toll animierten Massenkämpfe werden dank verschiedenster Gadgets und Gegnertypen auch auf Dauer nicht langweilig.

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ADVENTURE

PC Games AWARD Ausgabe 01/2012 92

Batman: Arkham City

Von: Felix Schütz

Rocksteady zieht alle Register: Das beste Action-Adventure des Jahres findet in edler Umsetzung auf den PC.



Mit **Batman: Arkham City** liefert Rocksteady mehr als „nur" eine Fortsetzung zu **Batman: Arkham Asylum** (2009) ab. **Arkham City** ist größer, spannender und schlichtweg besser als der erste Teil! Auffälligster Unterschied: Diesmal darf der Spieler einen ganzen Stadtteil von Gotham City erforschen – die engen Gänge des Vorgängers sind einer offenen Umgebung mit weiten Straßen und hohen Gebäuden gewichen, in der sich Batman frei bewegen kann. Arkham City ist im Grunde ein überdimensioniertes Gefängnis, in dem sich verschiedenste Superschurken – darunter Mister Freeze, Pinguin oder Two-Face – niedergelassen haben. Der perfekte Schauplatz für das beste Action-Adventure des Jahres!

Arkham City wurde mit Verstand und Liebe zum Detail entworfen: Die durchdachte Kulisse ist verzweigt und weitläufig, bleibt für den Spieler aber trotzdem stets überschaubar genug, um sich nicht darin zu verirren. Es gibt auch einige Gebäude, die Batman betreten und erforschen darf. Während man in dem weitläufigen Außengebiet noch totale Bewegungsfreiheit genießt, erinnern die kurzen Innenlevels mit ihrem ausgewogenen Verhältnis aus Schleich- und Kampfpassagen an den beengteren Vorgänger. Damit findet Rocksteady die goldene Mitte: **Arkham City** erweitert das Prinzip des ersten Teils, ohne dessen Stärken zu opfern.

Die Atmosphäre ist noch einen Tick besser gelungen als in **Arkham Asylum**: Auf den Gassen kommentieren Gangster den Stand der Story, am Himmel ziehen Helikopter ihre Kreise und suchen die Straßenschluchten mit Scheinwerfern ab, Schneeflocken wirbeln durch die Luft und bleiben sogar am Körper des Helden kleben. Grafisch ist das Spiel eine Wucht: Die Texturen sind scharf, die Umgebungen detailreich, die Gesichtszüge der Charaktere glaubhaft. Hinzu kommen ein kraftvoller, orchestraler Soundtrack und eine Riege an Synchronsprechern, die in der deutschen Fassung schon sehr gut, in der englischen Version aber sensationell klingen – unter anderem ist wieder Mark „Luke Skywalker" Hamill in seiner Paraderolle als diabolischer Joker zu hören. Die spannenden Gespräche der vielen Charaktere erreichen dabei locker gehobenes Filmniveau.

Auch die Handlung ist Rocksteady gut gelungen, sie bietet spannende Wendungen, dramatische Szenen und kluge Dialoge, die selbst eingefleischten **Batman**-Fans gefallen dürften. Einziger Wermutstropfen: Die Autoren haben dermaßen viele Charaktere in das Spiel gepackt, dass manche von ihnen einfach zu kurz kommen –


Bosskämpfe – hier im Bild der Zombie-Riese Solomon Grundy – sind selten und nur wenig fordernd. Dafür entschädigt ihre erstklassige Inszenierung.


Arkham City enthält auch zwei kurze „Fantasy"-Abschnitte, die mit ungewöhnlichem Leveldesign verblüffen … mehr wird nicht verraten!

ARKHAM CITY VS. ARKHAM ASYLUM

Wie gut schlägt sich Arkham City im Vergleich zum Vorgänger? Ein Überblick über die Vor- und Nachteile beider Batman-Hits:



ARKHAM CITY hat …

- … eine deutlich größere Spielwelt als der Vorgänger mit noch mehr Secrets und Rätseln.
- … mehr Charaktere, mehr Helden und vor allem mehr Superschurken.
- … ebenso gute Sprecher wie im Vorgänger und noch einen Tick bessere Grafik.
- … mehr Gadgets und Upgrades für Batman.
- … einen höheren Schwierigkeitsgrad.
- … eine bessere Story mit einem dramatischeren Ende, die aber etwas Vorkenntnis erfordert.
- … Catwoman als voll spielbaren Charakter.
- … mehr persönliche Momente für Batman, seine Kameraden und für die Superschurken – die Charaktere haben mehr Profil, die Dialoge sind länger, die Cutscenes besser inszeniert.
- … weniger „Backtracking" – man muss nicht mehr so häufig in alte Levelbereiche zurückkehren, auch die Laufwege sind kürzer.
- … Robin und Nightwing als spielbare Charaktere, wenn auch nur als DLC für Herausforderungskarten.

ARKHAM CITY ist aber auch …

- … weniger einsteigerfreundlich. Wer **Arkham Asylum** nicht gespielt hat, wird manche Storydetails und Aufgabenstellungen vielleicht nicht auf Anhieb kapieren. Einen Großteil der nötigen Infos kann man aber im Spiel nachlesen.
- … nicht ganz fehlerfrei: Unter DX11 hat das Spiel beispielsweise noch Performance-Probleme, auch wenn Rocksteady hier bereits nachgepatcht hat.
- … komplexer zu bedienen als der Vorgänger – es gibt mehr Gadgets, mehr Attacken, mehr Schnelltasten und nicht alle davon werden automatisch im Spiel erklärt. Einsteiger sollten hier etwas Eingewöhnungszeit einplanen.

FAZIT: Der Vorgänger war überschaubarer und führte besser in das Spielerlebnis ein. **Arkham City** hingegen ist die perfekte Fortsetzung – größer, cleverer, umfangreicher! Darum unser Tipp: Spielen Sie zunächst den großartigen ersten Teil durch – so fällt Ihnen der Einstieg in **Arkham City** leichter.

gerade Two-Face oder Robin bleiben nach ihren kurzen, stimmungsvollen Auftritten nur Randnotizen in der Geschichte, da verschenkt Rocksteady viel Potenzial.

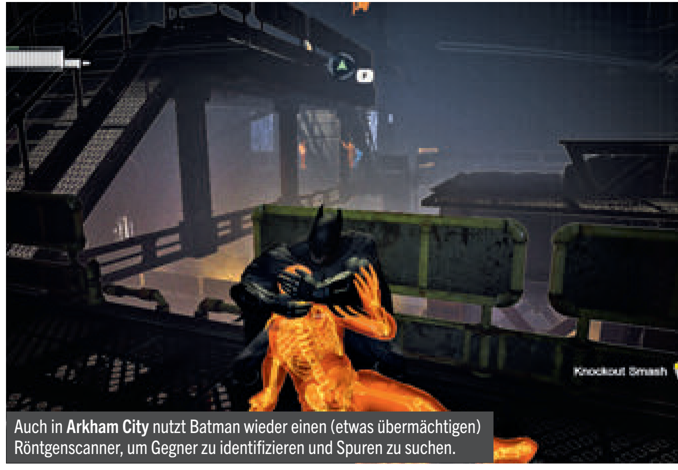
Die Hauptquestreihe bietet etwa acht bis zehn Stunden Spielzeit, das ist bereits ein ordentlicher Wert. Wer zusätzlich die vielen Nebenaufgaben lösen will, ist aber 20 bis 30 Stunden lang beschäftigt! Einen Großteil dieser Spielzeit verbringt man auf und über den Dächern von Arkham City; Batman gleitet durch die Lüfte, nimmt auf Vorsprüngen Platz, stürzt sich in Straßenschluchten hinab – schon allein diese neue Bewegungsfreiheit hebt das Spiel deutlich von seinem Vorgänger ab. Das Leveldesign der Innenräume fällt zudem etwas übersichtlicher aus als in **Arkham Asylum** – so ist es diesmal nur noch selten nötig, durch Luftschächte zu klettern, das Ziel ist stets klar vor Augen.

Egal ob unter freiem Himmel oder in Innenräumen – **Arkham City** gibt dem Spieler viele Möglichkeiten zur Hand. In Kämpfen wie auch beim Lösen der Rätsel kommen alte und neue Gadgets zum Einsatz, zum Beispiel ein Elektroschocker, ein Greifhaken, ein ferngesteuerter Bumerang oder ein Seilwerfer, mit dem sich Batman praktische Brücken bastelt. Auch sein Bewegungsrepertoire wurde erweitert: Der maskierte Held kann sich nun per Seilkanone an Hauswänden emporziehen, sich an Hubschrauber hängen oder mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten. Spielerisch sinnvoll, cool inszeniert!

Am unterhaltsamsten ist **Arkham City** immer dann, sobald all diese Gadgets und Fähigkeiten zusammenkommen. Wenn Batman etwa einen schwer bewaffneten Schlägertrupp ausschalten soll, kann er verschiedenste Vorgehensweisen wählen: Sich lautlos durch Gitterschächte anschleichen oder elegant aus der Luft angreifen, Gegner per Seilhaken entwaffnen, an Vorsprüngen festbinden, sie mit Eisgranaten einfrieren oder mit dem Baterang betäuben – das sind nur einige von vielen Möglichkeiten. Auch die Gegner-KI hinterlässt einen guten Eindruck und trägt zur Atmosphäre bei: Gegner reagieren auf Lärm, suchen die Umgebung ab und eilen Kameraden in Not zu Hilfe. Wie schon im Vorgänger fügen sich auch die gelegentlichen Schleichabschnitte nahtlos in die Spielerfahrung ein – sie sind logisch, fair und jederzeit gut spielbar, Frust kommt dabei niemals auf.

Im späteren Spielverlauf werden mehrere Bonusaufträge freigeschaltet, die man nach Lust und Laune angehen oder ignorieren darf. In diesen Nebenmissionen muss Batman etwa einen Scharfschützen jagen, eine Mordserie untersuchen, Giftkanister zerstören, Hinweisen nachgehen oder Geiseln befreien – allesamt gelungene Quests, die zwar nicht auf dem Niveau der Hauptgeschichte inszeniert sind, aber trotzdem Spaß machen. Das Highlight der Nebenmissionen ist aber der Riddler: Der Rätselgauner hält stolze 440 Kopfnüsse und Herausforderungen für Batman bereit – allein das dürfte geübte Spieler stundenlang beschäftigen! Tatsächlich ist die Fülle an Riddler-Herausforderungen anfangs sogar etwas überwältigend – man fragt sich, wie man all das nur schaffen soll. Es lohnt sich allerdings, die Aufgaben nach und nach abzuarbeiten: Nur wer alle Riddler-Rätsel löst, schaltet so erstklassig eingesprochene Tonband-Aufnahmen frei, in denen sich Hugo Strange – der Oberschurke in **Arkham City** – mit Batmans Erzfeinden anlegt. Die


Arkham City ist übersät mit Riddler-Rätseln. Ein paar weniger davon hätten es zwar auch getan, aber immerhin sind die Aufgaben fair.


Auch in **Arkham City** nutzt Batman wieder einen (etwas übermächtigen) Röntgenscanner, um Gegner zu identifizieren und Spuren zu suchen.

cleveren Dialoge fügen der Story spannende Details hinzu und sind eine tolle Belohnung für interessierte Spieler, die wirklich alles aus **Arkham City** herausholen wollen. Trotz der Fülle an Nebenaufgaben leidet die Übersicht nie, denn die Kartenfunktion des Spiels ist gut gelöst: Haupt- und Nebenquests lassen sich einzeln anwählen, ein individueller Marker ist ebenfalls möglich und mit der Zeit werden auch sämtliche Riddler-Rätsel übersichtlich verzeichnet.

Mehrmals darf man auch als Catwoman durch Arkham City streifen. Sie ist ein echter Gewinn für das Spiel, denn Rocksteady hat die Dame ähnlich gut umgesetzt wie Batman selbst: Catwoman hat ein eigenes Bewegungsrepertoire, nutzt eine Peitsche anstelle eines Greifhakens, flitzt an Decken entlang und geht in Kämpfen einen Tick eleganter zu Werke als der dunkle Ritter. Nachdem man die Hauptstory durchgespielt hat, darf man zudem frei zwischen Batman und Catwoman wechseln und sich so mit beiden Helden weiter in Arkham City umsehen – denn es gibt auch einige Riddler-Trophäen, die nur das agile Katzenweib einsacken kann.

Kämpfe laufen ebenso flüssig und sehenswert ab wie im Vorgängerspiel: Batman kann es problemlos mit einem Dutzend Gegner aufnehmen, wirbelt fein animiert durch die Gangsterreihen, kontert Schläge und Tritte mit teils abenteuerlichen Verrenkungen und setzt mit brutalen Kombo-Attacken nach. Prima: Diesmal kann Batman seine Gadgets auch aktiv im Kampf einsetzen, etwa das Explosivgel, das hier als eine Art Tretmine funktioniert. Das bringt mehr Taktik ins Geprügel, zumal der Schwierigkeitsgrad etwas höher ausfällt als im Vorgängerspiel: Gegner können nun auch mit Gegenständen um sich werfen, in der Gruppe angreifen oder schwere Rüstungen tragen – wer da nicht die neuen Geräte und

CATWOMAN IN ARKHAM CITY

1

2

Anders als in den Konsolenfassungen muss Catwoman nicht extra als DLC aktiviert werden, sie wird automatisch mitinstalliert. Die Dame beherrscht einige raffinierte Bewegungen – in Kämpfen geht sie etwa blitzschnell mit Tritten und Sprungattacken zu Werke (1). Nach dem Durchspielen darf man außerdem weiter mit ihr die Stadt erkunden (2) und zusätzliche Riddler-Rätsel lösen.


Batman tötet nicht – das ist sein Grundsatz. Trotzdem geht er in Kämpfen nicht zimperlich zu Werke, manchen Gegnern bricht er kurzerhand die Gliedmaßen.

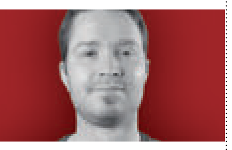
Komboattacken benutzt, dürfte es zumindest in einigen der Massenkämpfe schwer haben.

Motivierend: Für besiegte Gegner und gelöste Rätsel erhält Batman wie gewohnt Erfahrungspunkte, dank derer er im Level aufsteigt. So darf er eine stattliche Auswahl an Upgrades freischalten, die ihm beispielsweise eine dickere Panzerung oder neue Attacken gewähren. Manche Spielfortschritte – etwa gelöste Riddler-Aufgaben – schalten zudem Bonusmaterial wie Artwork-Galerien und Hintergrundinfos zu den vielen Charakteren und der Story frei. Obendrein erhält man so mit der Zeit Zugang zu Bonuskarten, die aber vollständig aus dem Hauptspiel ausgegliedert sind – diese Level dienen lediglich der Punktejagd und sind daher nur über das Hauptmenü erreichbar. Wer Spaß an diesem Spielmodus findet, darf über Games for Windows Live auch zwei DLC-Pakete hinzukaufen, die nicht nur weitere Bonuskarten, sondern mit Robin und Nightwing auch zwei coole, spielbare Charaktere hinzufügen. Die neuen Helden sind allerdings auf die Herausforderungskarten beschränkt, das eigentliche Hauptspiel bleibt ihnen verschlossen.

Batman: Arkham City leistet sich kaum Fehler, der Spielspaß ist auf durchweg hohem Niveau. Allerdings sollten **Batman**-Neulinge in Erwägung ziehen, zunächst den tollen Vorgänger **Arkham Asylum** durchzuspielen. Denn **Arkham City** ist eine Fortsetzung, die Geschichte knüpft also an die Ereignisse des Vorgängers an und setzt deshalb Vorkenntnisse voraus. Auch die Steuerung mit ihren vielen Gadgets und Manövern ist anspruchsvoller geraten als im ersten Teil: Zwar ist **Arkham City** sowohl mit Maus und Tastatur wie auch mit Gamepad hervorragend spielbar, doch Einsteiger sollten zumindest ein paar Minuten Eingewöhnungszeit mitbringen. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, wird mit einem der besten Spiele des Jahres belohnt. Ein Spiel, das auf dem PC zudem die eindeutig beste Figur abgibt. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Nun ist es raus: Ich bin Batman!“

Spätestens nach dem zweiten Durchspielen steht für mich fest: **Batman: Arkham City** ist mein persönliches Spiel des Jahres (dicht gefolgt von **Portal 2**). Erst nachdem ich alle Rätsel gemeistert, alle Nebenaufgaben gelöst, jeden Winkel erforscht hatte, konnte ich das Spiel aus der Hand legen. Gerne verzeihe ich da, dass es weniger einsteigerfreundlich ist als der Vorgänger und dass manche Charaktere in der Story etwas zu kurz kommen. Dass der DX11-Modus noch etwas Schluckauf hat, ist zwar ärgerlich, doch das kann ein Patch ja noch richten – zumal das Spiel bereits unter DX9 hervorragend aussieht. Davon mal abgesehen finde ich die PC-Version sehr gelungen: Die Grafik ist besser als auf den Konsolen, die Steuerung reagiert prima und die PhysX-Effekte können sich sehen lassen – davon dürfen sich andere Studios ruhig eine Scheibe abschneiden.

DIE PC-VERSION IM DETAILCHECK

Arkham City erschien mit einem Monat Verspätung für den PC. Die Wartezeit hat sich jedoch gelohnt, denn die Umsetzung ist klasse gelungen und lässt die Konsolen klar hinter sich:

- ⊞ **VERBESSERTE GRAFIK:** Die PC-Version bietet deutlich schärfere Texturen und noch schönere Effekte als die (ohnehin schon sehenswerten) Konsolenfassungen.
- ⊞ **SCHICKE PHYSX-EFFEKTE:** Nur auf Rechnern mit Nvidia-Grafikkarten lassen sich PC-exklusive Physik-Effekte hinzuschalten, etwa realistisch wabernder Nebel oder zusätzliche Partikel und Zierobjekte, die in Kämpfen glaubhaft herumwirbeln. Diese Effekte sehen zwar sehr gut aus, sind aber kein Muss.
- ⊞ **EXZELLENTE STEUERUNG**: Auch mit Maus und Tastatur ist **Arkham City** sehr gut spielbar. Wer die Tastenbelegung dann noch den eigenen Wünschen anpasst und ein wenig Einarbeitung nicht scheut, genießt sogar etwas mehr Kontrolle und Tempo als mit dem Gamepad! Und wer damit nicht zurechtkommt, kann natürlich trotzdem ein Xbox-360-Pad anschließen; die Bildschirmanzeigen ändern sich dadurch sofort.
- ⊟ **DX11-PERFORMANCE: Arkham City** bietet auch einen DX11-Modus, der moderne Grafiktricks wie Tessellation umfasst. Das sorgt für mehr Umgebungsdetails, allerdings gehen diese Effekte spürbar auf Kosten der Performance. Ein erster Patch (Version 1.1) verbessert die Leistung unter Windows 7 (64-Bit), doch zufriedenstellend ist das Ergebnis noch nicht. Immerhin: Unter DX9 sieht das Spiel ebenfalls hervorragend aus und läuft auch auf Mittelklassesystemen erstaunlich flüssig.
- ⊟ **KOPIERSCHUTZ**: Bei der Installation kommt der Securom-Kopierschutz zum Einsatz, zudem muss **Arkham City** online über Games for Windows Live aktiviert werden. Zum Spielen müssen Sie sich per Games for Windows Live einloggen – andernfalls lässt sich der Spielfortschritt nicht speichern, ähnlich wie beim Vorgänger. Das trifft auch auf die Steam-Version zu.


Ohne Nvidia PhysX fehlt der schicke volumetrische Nebel.


Mit Nvidia PhysX gibt's hier realistischen Nebel, der sich sogar aufteilt, wenn eine Figur hindurchläuft.


Unter DX9 wirkt diese Ranke noch glatt und weniger strukturiert.


Im DX11-Modus sorgen Effekte wie Tessellation dafür, dass Objekte wie die Ranke mehr Details aufweisen.



Der Einstieg ist im Vergleich zum Vorgänger etwas schwächer, aber trotzdem fesselnd: Bruce Wayne wird entführt und in das Arkham-City-Gefängnis gesteckt. Er kämpft sich den Weg frei – die Spannung steigt.



Wenige Minuten nach Spielbeginn erhält Batman seinen Anzug und wird in die Spielwelt entlassen. Die ungewohnte Freiheit und die Fülle an Aufgaben locken zum Weiterspielen, die Atmosphäre ist brillant.



Die Begegnung mit Mister Freeze ist nur eines von vielen Highlights – die Entwickler haben den traurigen Eismann hervorragend getroffen und spendieren ihm einen coolen Auftritt als Miniboss.



Die Story überrascht mit einer weiteren Wendung und führt Batman in eine Ruine unter der Stadt – ein unerwartetes Szenario, das kurzzeitig sogar ein wenig an **Bioshock** erinnert. Stimmungsvoll!



Batman: Arkham City

Preis: Ca. € 40,-
Termin: 25. November 2011
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment

Entwickler: Rocksteady Studios
(Batman: Arkham Asylum)
Genre: Action-Adventure

GRAFIK

Die Grafik auf Basis der Unreal Engine 3 ist absolut zeitgemäß: Die Animationen der Helden sind geschmeidig, die Texturen scharf, die Effekte überzeugend. Die künstlerische Ausführung steht der Technik in nichts nach: Besonders die Charaktere sind Rocksteady sehr gut gelungen, aber auch die stimmungsvolle Umgebung überzeugt mit vielen Details. Unter DX9 läuft das Spiel angenehm flüssig, unter DX11 hingegen gibt's trotz des ersten Patches noch spürbare Ruckler. Nvidia-Karten bieten zusätzliche PhysX-Effekte.

SOUND

Die deutschen Sprecher sind gut gewählt und sorgen für ein atmosphärisches Spielerlebnis. Die englischen Sprecher hingegen sind überragend und lassen eine Stimmung wie in einem guten Comicfilm aufkommen: Unter anderen sind Kevin Conroy als Batman und Mark Hamill als Joker zu hören – beide Profisprecher leihen den Charakteren schon seit Jahren ihre Stimmen. Das Spiel ist multilingual. Der orchestrale Soundtrack unterstreicht die düstere Stimmung des Spiels hervorragend und passt sich dynamisch dem Geschehen an.

STEUERUNG

Grundsätzlich fällt die Steuerung etwas komplexer aus als in **Arkham Asylum**, da Batman nun mehr Manöver beherrscht und zusätzliche Gadgets zum Einsatz kommen. Nach ein paar Minuten Eingewöhnungszeit hat man den Bogen allerdings raus und erkennt: Die Steuerung ist Rocksteady hervorragend gelungen, sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit einem Xbox-360-Gamepad. Tipp: Legen Sie sich einige Gadgets wie den Greifhaken oder Elektroschocker auf die Schnelltasten Q und E – damit spielt es sich noch flotter und angenehmer.

UMFANG

Wer lediglich stur die Hauptquestreihe spielen möchte, ist damit etwa acht Stunden lang beschäftigt. Hinzu kommen aber noch genügend Nebenmissionen und Riddler-Herausforderungen, um weitere 20 Stunden in Arkham City zu verbringen. Abseits des Hauptspiels gibt's zudem Bonuskarten.

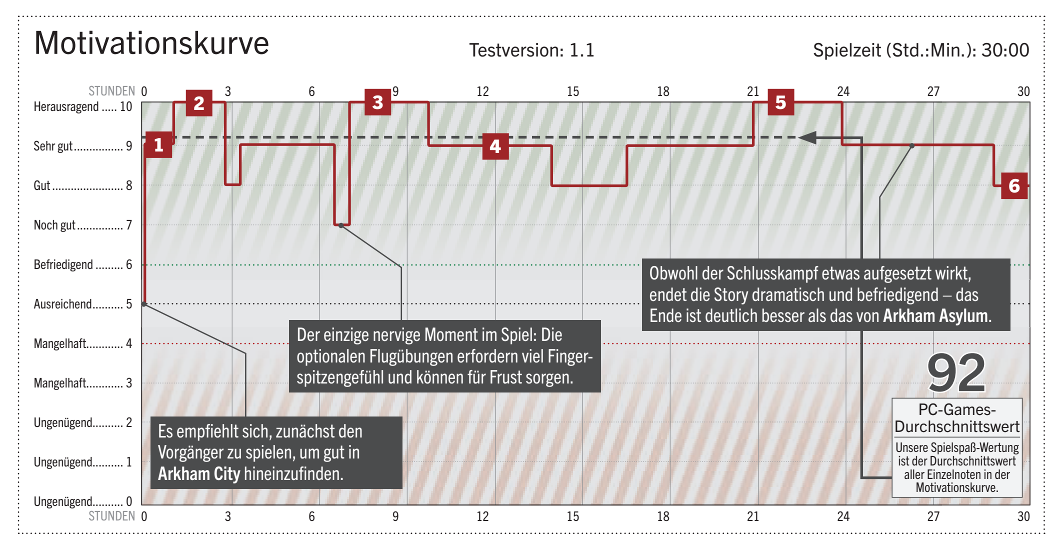
SPEICHERSYSTEM

Vier Speicherslots stehen zur Wahl. Das Spiel speichert automatisch nach den meisten Spielfortschritten. Allerdings ist es nicht möglich, ein Savegame von Hand anzulegen, etwa um eine frühere Stelle nochmals zu spielen. Um speichern zu können, ist eine Anmeldung bei Games for Windows Live erforderlich.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Zunächst sind die Schwierigkeitsstufen Einfach, Normal und Schwer verfügbar. Die normale Stufe richtet sich an erfahrene Spieler. Nach dem Durchspielen wird ein weiterer Modus freigeschaltet, in dem Sie das Spiel mit allen Fortschritten und Upgrades starten, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad auch bedeutend höher.







Die Auftritte von Catwoman sind zwar ausgesprochen kurz, machen aber Spaß und fügen sich gut in die Geschichte ein. Wir stehen hier kurz vor dem Finale, die Spannung erreicht ihren Höhepunkt.



Nach dem Abspann darf man Arkham City noch weiter erforschen, sowohl mit Batman als auch mit Catwoman. Die vielen Riddler-Aufgaben und Nebenmissionen motivieren zum Weiterspielen.

ALTERSFREIGABE



Ab 16 Jahren: Batman: Arkham City ist komplett ungeschnitten. Die Stimmung des Spiels ist düster, viele Menschen kommen im Laufe der Handlung zu Tode. Batman selbst tötet niemals, im Kampf bricht er Gegnern aber Gliedmaßen.

SPRACHE

Das Spiel ist multilingual. Um die Sprache nachträglich zu ändern, öffnen Sie die Datei UserEngine.ini im Verzeichnis Dokumente\WB Games\Batman Arkham City\BnGame\Config (unter Windows 7) und ändern dort den Eintrag ***Language*=*Deu*** in ***Language*=*Int***.

DLC-ERWEITERUNGEN

Bei Redaktionsschluss waren zwei DLC-Pakete für jeweils ca. 5 Euro über den Games-for-Windows-Live-Shop verfügbar: Die Robin- und Nightwing-DLCs fügen dem Spiel neue Herausforderungskarten hinzu, lassen das Hauptspiel aber unberührt. Weitere DLCs sind geplant.

HARDWARE

Minimum (DX11/ohne PhysX): Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 925, Geforce GTS 450/Radeon HD 5770, 2: GB RAM
Empfohlen (DX11/PhysX bei Nvidia): Core i5-760/Phenom II X4 980 BE, Geforce GTX 570/Radeon HD 5870, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Während der Installation kommt eine Variante von Securom zum Einsatz, außerdem muss der CD-Key über Games for Windows Live aktiviert werden. Zum Spielen müssen Sie sich zudem bei dem Microsoft-Dienst anmelden, sonst lässt sich der Spielfortschritt nicht speichern.

TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Batman: Arkham City** sowohl auf der Xbox 360 als auch auf dem PC komplett durch – beide Male mit allen 440 Riddler-Rätseln und Nebenaufgaben. Die PC-Fassung war bei Redaktionssschluss auf dem Patch-Stand 1.1 und lief in dieser Form problemlos.

Pro und Contra

- ➕ Dichte, düstere Atmosphäre
- ➕ Clevere, wendungsreiche Story
- ➕ Tolle Auswahl an interessanten Charakteren
- ➕ Exzellente Spielbarkeit dank durchdachter Steuerung – egal ob mit Maus und Tastatur oder mit einem Xbox-360-Gamepad
- ➕ Motivierende Nebenmissionen und Rätsel
- ➕ Bis zu 30 Stunden Spielzeit, hinzu kommen einige Bonuskarten für Punktejäger.
- ➕ Geschmeidiges Kampfsystem
- ➕ Catwoman als tolle Ergänzung zu Batman
- ➕ Viele Upgrades und freischaltbare Extras
- ➕ Sehr gute PC-Umsetzung
- ➕ Hervorragende Grafik mit scharfen Texturen und detailreichen Charakteren
- ➕ Gute Performance unter DX9
- ➕ Schicke PhysX-Effekte auf Nvidia-Grafikkarten unterstreichen die Atmosphäre
- ➕ Exzellenter orchestraler Soundtrack
- ➕ Gute deutsche Sprecher
- ➕ Herausragende englische Sprecher
- ➖ Story und Steuerung richten sich eher an Kenner des Vorgängers, daher haben es Neueinsteiger zu Spielbeginn etwas schwer.
- ➖ Mäßige Performance unter DX11
- ➖ Kein freies Speichern
- ➖ Manche Charaktere (etwa Robin oder Two-Face) kommen in der Story etwas zu kurz.
- ➖ Eine Games-for-Windows-Live-Anmeldung ist zum Spielen zwingend erforderlich.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **92**



Um die Atmosphäre gut einzufangen, verwendeten wir für die Screenshots ein Texture-Pack für **Minecraft**.

Viele Spieler versuchen auf ihren Karten die Welt nach einem bestimmten Szenario zu gestalten.

Minecraft

Von: Holger Sontopski

Ein Spiel fasziniert die Massen. Wir gehen dem Phänomen Minecraft auf den Grund.

FAQ

Was für ein Spiel ist Minecraft?

Spiele wie **Minecraft**, in denen man seine eigene Spielwelt so gestalten kann, wie man es möchte, nennt man Sandbox-Games und/oder Construction-Games.
Minecraft ist ein Hybrid. Es enthält Elemente aus Sandkasten-Spielen, die hauptsächlich durch eine offene Spielwelt und absolute spielerische Freiheit definiert werden, und Konstruktionsspielen, in denen man Gegenstände oder die Spielwelt nach den eigenen Wünschen manipulieren kann.
Minecraft hat auch rollenspieltypische Elemente, wie etwa die Hunger- und Lebenspunkteanzeige.

Ist **Minecraft** überhaupt ein Spiel? Und wenn **Minecraft** ein Spiel ist – wie sollen wir es bewerten? Klassische Bewertungsmaßstäbe wie etwa eine gute und motivierende Story, herausragendes Gameplay oder eine bombastische Grafik lassen sich definitiv nicht anwenden. Besonders einsteigerfreundlich ist **Minecraft** ebenfalls nicht. Man wird in der pixeligen Blockwelt einfach ausgesetzt und muss selbst herausfinden, was man machen soll; vom Hersteller Mojang wird weder ein Tutorial noch eine Anleitung geliefert. Sie merken schon, wir saßen ganz schön in der Klemme. Was tun? Auf unserem Erdball gibt es über vier Millionen Käufer von **Minecraft** und irgendwie müssen diese Menschen einen Grund gehabt haben, ein Spiel zu kaufen, das nicht in das typische Muster passt. Aber welchen?

Daher noch einmal von vorn: Ist **Minecraft** ein Spiel? Definitiv ja, wenn man einmal den Blick über den Monitorrand hebt und sich erinnert, was ein Spiel überhaupt ist. Spielen ist eine Tätigkeit, die man nur zur Freude und zum Selbstzweck ausführt.

Typisch für Indie-Games verzichtet Mojang darauf, das Spiel in einer Box-Version über die Ladentheke gehen zu lassen. Das Game kann man auf der spieleeigenen Homepage nach Anlegen eines Accounts erwerben und herunterladen.

Nach dem Einloggen haben Sie die Wahl, ob Sie **Minecraft** lieber allein oder mit mehreren Spielern gemeinsam bestreiten möchten. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden, nachdem die Spielwelt geladen ist, steht man irgendwo im Nirgendwo. Die Devise lautet also erst einmal: erkunden, wo man gelandet ist, und herausfinden, was für Funktionen in das Spiel implementiert sind. Durch die Spielwelt steuert man mit den Tasten W, A, S, D und der Maus, springen kann man mit der Leertaste. Mit der linken Maustaste bauen Sie Blöcke ab, mit der rechten platzieren Sie entweder Gegenstände oder aktivieren Fähigkeiten von Werkzeugen, Gegenständen und Blöcken.

Als einzige direkte Motivation hat Mojang ein Achievement-System in das Spiel integriert. Dieses hat aber keinerlei Einfluss auf die Spielwelt und wirkt sehr unausgegoren.

Jede Karte in **Minecraft** ist einzigartig, da jede zufällig generiert wird. Nicht nur die Oberfläche der Welt sieht so beim Erstellen einer neuen Welt individuell aus, sondern auch alles, was unterhalb der ersten Erdschichten liegt. Dazu gehören neben der Position von Erzen auch Dungeons, die erkundet werden wollen. Unter der Erde ist ein gutes Stichwort. **Minecraft** heißt nicht umsonst **Minecraft**. Die meisten Ressourcen, die man für das Erstellen von Werkzeugen, Rüstungen und anderen Gegenständen benötigt, findet man unter Tage. Neben den Rohstoffen bauen Sie die ganze Zeit Blöcke ab, die Sie für das Bauen und Konstruieren von Gebäuden nutzen. Dabei fällt ein Detail sofort ins Auge: Die meisten Blöcke unterliegen nicht der Schwerkraft. Damit sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt und Sie können sich im wahrsten Sinne des Wortes ein Luftschloss bauen.

Minecraft bietet noch mehr. Neben den Tätigkeiten als Minenarbeiter und Bauherr können Sie sich auch als Farmer verdingen. Letzterer Beruf ist seit Ende der Beta-Phase und dem endgültigen Release für den Spieler enorm wichtig geworden,

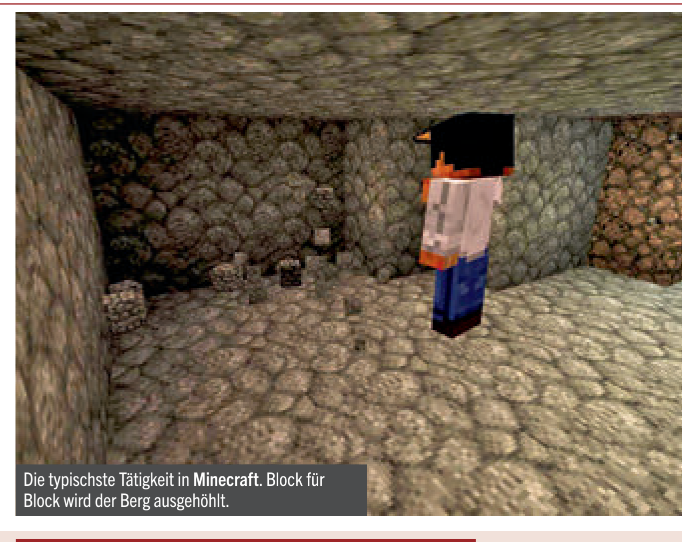
BLOCK FÜR BLOCK

Die wichtigste und grundlegendste Fähigkeit der Spielfigur in **Minecraft** ist das Abbauen von Blöcken. Es gibt in der ganzen Spielwelt nur einen festen Quadertypen, den man nicht zerkloppen und in seine Tasche packen kann, den Bedrock. Dieser markiert allerdings auch den „Fußboden" der Welt und schützt den Spieler somit vor einem Fall ins Nichts.

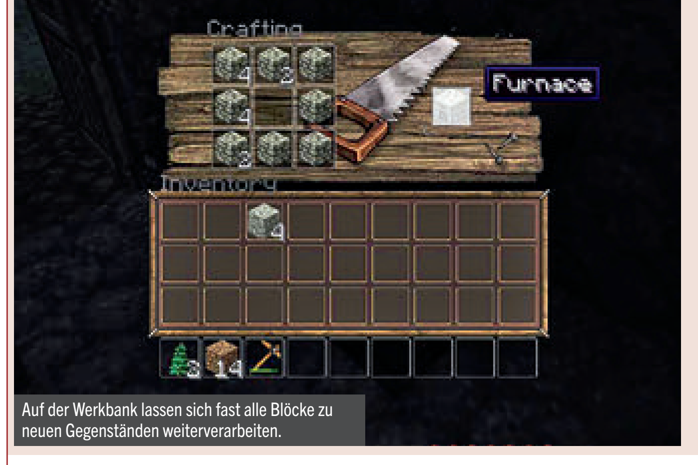
Im Spiel sind zurzeit 139 Blöcke implementiert. Nicht alle Blöcke kommen allerdings „natürlich" in der Welt vor; einige können nur vom Spieler selbst hergestellt werden.

Für den Abbau sind die unterschiedlichen Werkzeuge hochinteressant. Sie lassen sich in unterschiedliche Qualitätsstufen einordnen. Je besser die Qualität ist, desto schneller kann man mit den Gerätschaften Blöcke abbauen. Die schlechtesten Werkzeuge werden aus Holz gebaut, die besten aus Diamanten. Blöcke mit dem Edelstein sind die seltensten im Spiel und somit für den Finder extrem wertvoll.

- ⊞ Fast die ganze Welt lässt sich in ihre Bestandteile zerlegen.
- ⊞ Die Rohstoffe haben dank unterschiedlich großer Vorkommen immensen Wert im Spiel.
- ⊟ Stundenlanges erfolgloses Graben führt oft zu Frustration.



Die typischste Tätigkeit in **Minecraft**. Block für Block wird der Berg ausgehöhlt.



Auf der Werkbank lassen sich fast alle Blöcke zu neuen Gegenständen weiterverarbeiten.

DER FLEISSIGE HANDWERKER

Ohne die Werkbank ist der Spieler in **Minecraft** aufgeschmissen. Mit ihrer Hilfe können Sie sich unterschiedliche Blöcke, Werkzeuge, Rüstungen und Items herstellen.

Die verschiedenen Rezepte folgen einer in sich schlüssigen Logik. Allerdings ist diese ohne Hilfe sehr schwer zu verstehen. Zum Glück gibt es unter de.minecraftwiki.net die nötigen Tipps.

Mit dem offiziellem Release haben zwei weitere Craftingtables, der Zaubertisch und der Braustand, ins Spiel gefunden. Am Zaubertisch können Sie mithilfe von Zaubersprüchen Gegenstände mit zusätzlichen nützlichen Fähigkeiten belegen. Die Zaubersprüche werden mit Erfahrungsstufen bezahlt.

Am Brautisch können Sie sich unterschiedliche Tränke brauen. Diese stellen zum Beispiel Lebenspunkte wieder her oder erhöhen vorübergehend Ihre Laufgeschwindikeit.

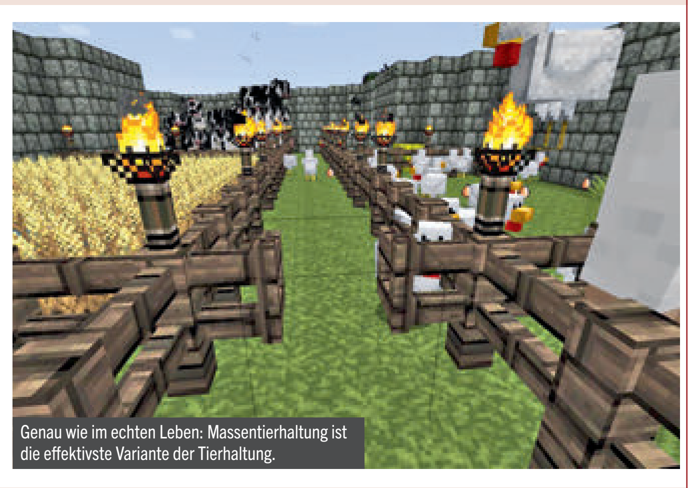
- ⊞ Komplexes Crafting-System
- ⊞ Dank logischem Aufbau ist es möglich, selber Rezepte zu entdecken.
- ⊟ Es gibt innerhalb des Spiels weder Anleitungen noch ein Tutorial, wie man die Tische nutzen kann.

UNSERE KLEINE FARM

Damit die Spielfigur niemals verhungert, benötigt man Nahrung. Entweder Sie betätigen sich als Jäger und Sammler und durchstreifen die Wälder nach essbaren Pflanzen und Tieren oder Sie entschließen sich, auf einer Farm Getreide zu kultivieren und wilde Tiere zu domestizieren. Für den späteren Spielverlauf ist das allerdings obligatorisch.

Die Grundlage für eine Farm ist ein Getreidefeld. Mit dem abgebauten Getreide kann man Tiere anlocken und sie in Gehege sperren. Damit für den Fortbestand dieser Tiere gesorgt ist, kann man sie mit Getreiderationen zur Fortpflanzung animieren. Tiere sind aber nicht nur für den Erhalt der Lebenspunkte wichtig, sondern liefern auch andere wichtige Rohstoffe. Schafe können Sie zum Beispiel scheren und die Wolle später zu Kleidung verarbeiten. Die Federn der Hühner braucht man, um Pfeile zu bauen.

- ⊞ Ineinandergreifendes Farming-System, das weit über die reine Nahrungsbeschaffung hinausgeht
- ⊟ Das Einfangen der Tiere kann schnell zur Geduldsprobe werden.
- ⊟ Es gibt keine echte Alternative.



Genau wie im echten Leben: Massentierhaltung ist die effektivste Variante der Tierhaltung.



Für den stetigen Holznachschub sorgt ein eigener Wald mit extra Lichtquellen vor der Haustür.

NACHWACHSENDE ROHSTOFFE

Wie im echten Leben gibt es im **Minecraft** unterschiedliche Rohstofftypen. Steine, Sand, Steinkohle und Lehm gehören in die Klasse der nicht nachwachsenden Rohstoffe. Holz, Getreide, Melonen und Zuckerrohr hingegen kann man in Plantagen kultivieren.

Als alternativen Brennstoff für den Ofen können Sie gefälltes Holz verwenden. Mit den gefällten Baumstämmen können Sie aber auch Holzkohle herstellen. Sie erhalten damit eine vollwertige Alternative zur normalen Kohle, die sich nur durch Abbau unter Tage gewinnen lässt. Wer in den ersten Spielminuten nicht auf eine Kohle-Ader trifft, sollte sich schleunigst mit dieser Alternative Kohle craften.

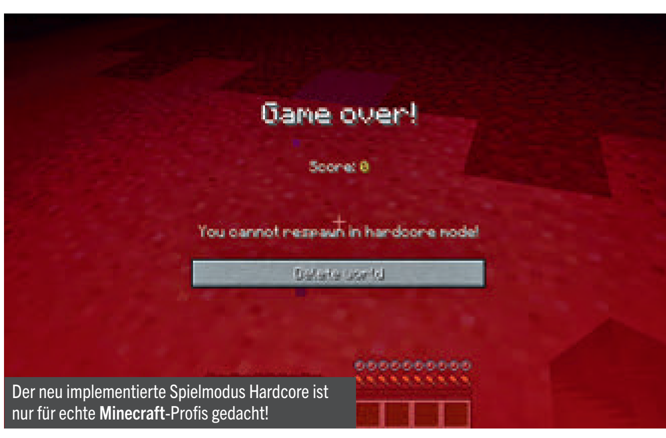
Damit Ihre Plantage gut gedeiht, kann man das Wachstumsverhalten von Pflanzen mit Lichtquellen positiv beeinflussen. Durch die permanente „Bestrahlung" wachsen die Pflanzen wie in holländischen Gewächshäusern bei Tag und bei Nacht.

- ⊞ Es gibt eine echte Alternative zum fossilen Brennstoff Kohle.
- ⊟ Das Anlegen von Plantagen ist sehr zeitintensiv.

NEUE FEATURES ZUM RELEASE?

Nach zweijähriger Entwicklung wurde die Beta-Phase von Minecraft am 18. November 2011 offiziell auf der MineCon für beendet erklärt. Folgende Änderungen sind in die Version 1.0 implementiert worden:

Schon während der Beta-Phase wurden immer wieder neue Inhalte in das Spiel gepatcht. Viele dieser Inhalte wurden direkt aus den Ideen der Community entwickelt. Der wichtigste neue Inhalt mit dem Release sollte der vollständig ausgebaute Adventure-Mode sein. Neben den schon in der Beta-Phase implementierten Festungen mit Dungeons sollte es endlich mehr Leben in **Minecraft** geben. Aus diesem Grund schossen schon in der letzten Phase der Beta Dörfer aus dem Boden. Sie sollten die Heimat von Nichtspielercharakteren werden, mit denen man interagieren kann. Der 18. November war jedoch ernüchternd. NPCs gibt es jetzt zwar, aber diese können weder mit ihrer Umwelt (das heißt zum Beispiel Türen öffnen) noch mit Ihrer Spielfigur interagieren.
Die erstaunlichste Änderung im Spiel ist allerdings, dass es ein Ende gibt! Ja, Sie haben richtig gelesen! Wer will, kann theoretisch ein Finale erleben. Dafür müssen Sie nur ein Ender-Portal finden und es mit Ender-Augen füllen. Nachdem Sie das Portal aktiviert haben, gelangen Sie in die Welt der Ender-Männer und müssen sich dort dem Endgegner, einem riesigen Drachen, stellen. Nachdem Sie ihn getötet haben, werden Sie mit einem witzigen Dialog belohnt. Danach können Sie in Ihre normale Spielwelt zurückkehren.
Optisch hat sich mit dem Release einiges getan. Es wurde weiter an den unterschiedlichen Biomen, also den Landschaftstypen, gearbeitet. Sie lassen sich jetzt besser voneinander unterscheiden und sind viel stimmungsvoller als noch zu Beta-Zeiten inszeniert. Die unterschiedlichen Biome laden richtig dazu ein, einfach einmal die ganze Welt zu erforschen.
Eine eher rollenspieltypische Änderung hatte schon während der Beta-Phase begonnen und wurde mit der Release-Version weiter verfeinert. Der Spieler steigt nun mit den in Kämpfen gewonnenen Erfahrungspunkten im Level auf. Mit diesen lassen sich Gegenstände wie Schwerter und Rüstungen am Zaubertisch verbessern.
Besonders erwähnenswert ist noch der neue Spielmodus Hardcore. Wenn Sie in diesem sterben, wird die ganze Karte vollständig gelöscht.



Der neu implementierte Spielmodus Hardcore ist nur für echte **Minecraft**-Profis gedacht!

da es seitdem neben der Lebenspunkteanzeige auch eine Hungeranzeige gibt. Ergo muss man etwas essen, sonst verliert man stetig an Lebensenergie. Für Spieler, die nicht die Lust verspüren, tagelang auf der Jagd nach etwas Essbarem über Berge und durch Wälder zu streifen, bleibt das Leben auf der Farm die einzige Variante.

Das letzte wichtige Spielelement von **Minecraft** sind die Tageszeiten. Sie haben auf die unterschiedlichsten Dinge in der Spielwelt Einfluss. Das Wichtigste zuerst: Nachts erscheinen Monster und wilde Tiere, die die Spielfigur angreifen. Am nervigsten sind die Creeper. Sie schleichen sich an den Spieler heran und explodieren. Nicht nur, dass man sein Leben lassen muss, nein, auch das Inventar der Spielfigur ist danach leer. Das ist sehr ärgerlich, wenn man gerade besonders seltene Rohstoffe, wie etwa die sehr begehrten Diamanten, in seiner Tasche hatte. Wenn Sie sich beeilen und sich schnell an den Ort Ihrer Niederlage begeben, können Sie noch einen Teil Ihrer Habe einsammeln. Wem die Nacht zu riskant ist, der kann sich auch einfach ein Bett bauen und sich schlafen legen, sobald die Abenddämmerung anbricht. Das Spiel spult dann die Zeit vor. Des Weiteren ist die Flora stark von der Tageszeit abhängig. Bäume, Getreide und andere Pflanzen wachsen nur, wenn sie genügend Licht bekommen.

Auch bei Minecraft gilt: Mehr Hände schaffen mehr. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sich die Mehrspielervariante größter Beliebtheit erfreut. In Deutschland gibt es zahlreiche Server und Communitys, die sich nach Interessen zusammengefunden haben. Diese Interessengruppen haben eigene Regeln für ihre Server. Diese sollte man nicht brechen, sonst geraten die Besitzer und Schöpfer eines Szenarios schnell in Rage. Ein nicht untypisches Beispiel für einen solchen Fauxpas hat sich auf einem kleinen privaten Server zugetragen, auf dem die Mehrzahl der Spieler ein mittelalterliches Dorf errichtet hatte. Ein neu dazugestoßener Spieler begann, ambitioniert sein Eigenheim zu errichten. Seinem persönlichen Faible folgend baute er über dem Dorf in den Bergen ein 70er-Jahre-Loft. Als der geistige Vater des Dorfes dies entdeckte, beschimpfte er den Spieler aufs Heftigste. Das Opfer dieser Tiraden hat **Minecraft** bis heute nicht mehr gestartet. Dieses Beispiel zeigt sehr gut, mit welchem Ehrgeiz Bauprojekte und Szenarien in **Minecraft** entworfen, verfolgt und verwirklicht werden.

DAS LEBEN IN DER BLOCKWELT

Aller Anfang ist schwer. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die erste Nacht überstehen und was es sonst noch in Minecraft zu erleben gibt.

Ihre Aufgabe, nachdem Sie das erste Mal **Minecraft** gestartet haben, ist, die kommende Nacht zu überleben. Daher müssen Sie sich schnell eine kleine Höhle bauen und diese im Idealfall mit einer Tür verschließen. Wenn die Höhle zu groß und nicht mit Fackeln ausgeleuchtet ist, spawnen in ihr Monster. Damit hat sie ihre Funktion nicht erfüllt. Wenn Sie die erste Nacht überstanden haben, können Sie sich an die unterschiedlichsten Aufgaben machen. Viele Spieler verbringen erst einmal viel Zeit unter Tage und bauen Steine ab. Andere beginnen gleich damit, ihr erstes Domizil zu errichten. Wobei die zweite Tätigkeit mit einem gefüllten Inventar einfach schneller geht. Sobald man in die tieferen Schichten vorstößt,

Stunde Null: Man startet irgendwo im Nirgendwo.


Nach einer Stunde steht das erste Steinhaus.


Die erste Diamant-Ader fanden wir nach fünf Stunden.



In den Nichtspieler-Dörfern leben seit dem offiziellen Release endlich Bewohner.

Die Frage, die immer noch bleibt, ist: Was sorgt für den unglaublichen Erfolg und die ungebrochene Faszination von **Minecraft**? Eigentlich ist es unverständlich, dass es Menschen Spaß macht, in einer Pixelwelt im 80er-Jahre-Look irgendwelche Blöcke zu klopfen, nur um sie danach wieder aufzuschichten. Aber genau darin liegt wahrscheinlich der große Reiz von **Minecraft**. Endlich darf man einfach um des Spielens willen spielen. Man wird von einer Art Nostalgie erfasst und fühlt sich an seine Kindheit mit den Legosteinen erinnert. Allerdings hat man jetzt endlich alle Steine, um das zu bauen, was man will! Das schließt nicht nur irgendwelche Gebäude ein. Mittlerweile wurden die unglaublichsten Maschinen konstruiert – von automatischen Erntemaschinen über Glückspielautomaten bis hin zu funktionstüchtigen Computern. Alles scheint möglich zu sein, nur die eigene Kreativität setzt dem Grenzen.

Die unglaubliche Freiheit der Spielwelt hört in ihr selbst nicht auf, sondern geht noch über sie hinaus. Das Entwicklerteam um Markus Alexey „Notch" Persson hat das Spiel gemeinsam mit der Community entwickelt. Über Twitter hielt Notch die wissbegierigen Spieler immer auf dem Laufenden. Zusätzlich war es von Beginn an gestattet, das Spiel mit Mods anzupassen. So sind im Laufe der Entwicklung neben Grafik-Mods auch Modifikationen entwickelt worden, mit denen **Minecraft** zum Beispiel zu einem Shooter umfunktioniert wird.

Zum Schluss steht normalerweise unsere Wertung. Nach langem Überlegen haben wir uns allerdings gegen eine plumpe Zahl entschieden. **Minecraft** hat einfach zu wenige bewertbare Elemente. Das Spiel ist nun einmal Geschmackssache und über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. ❑

findet man neben normalem Stein und Kohle auch Erze wie Eisen und Gold. Das Wertvollste, was Sie unter Tage allerdings finden können, ist der Diamant. Der Block lässt sich nur mit einer Eisenspitzhacke abbauen. Aus Diamanten lassen sich die hochwertigsten Waffen und Werkzeuge kreieren.

Neben der normalen Spielwelt existieren noch zwei Parallelwelten im **Minecraft**-Universum: die Welt der Ender-Männer und der Nether. Das Portal zum Nether kann man selbst errichten. Man benötigt nur 10 Obsidianblöcke, die man zu einem Tor aufbaut und danach mit dem Feuerzeug entzündet.

Nach neun Stunden konnten wir den Nether betreten.


MEINE MEINUNG |
*Holger Sontopski**

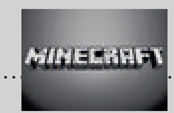


„Meditation pur!"

Für mich ist **Minecraft** wie Urlaub. Es gibt nichts Schöneres, als nach einem langen Tag nach Hause zu kommen und in aller Ruhe in der kantigen Welt zu versinken. Allerdings muss man klar sagen: Wenn man völlig blind und ohne die Hilfe von Fremdanleitungen versucht, sich zurechtzufinden, hat man keine Chance, mit dem Spiel warm zu werden. Mojang hätte wenigstens ein einführendes Tutorial mitliefern können, um so den Einstieg zu erleichtern. Das Achievement-System hat auf mich den Eindruck gemacht, als wäre es nur implementiert worden, damit irgendetwas vorhanden ist. Motivierend ist es definitiv nicht.

* Holger Sontopski ist freier Mitarbeiter für PC Games Runes of Magic

MINECRAFT



€ 20,-
18. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Sandbox
Entwickler: Mojang
Publisher: Mojang
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist mit dem **Minecraft**-Account verbunden und kann im vollen Umfang nur mit ihm gestartet werden. Es wird eine Internetverbindung benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Die Grafik ist altbacken und extrem kantig, brilliert aber durch ihre Einfachheit.
Sound: Die Geräuschkulisse und die Soundeffekte sind stimmig und passen gut zum Spiel. Die Musik ist niemals aufdringlich, aber auch nicht überragend.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur lässt sich alles prima kontrollieren.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Identisch mit dem Solospiel
Zahl der Spieler: Der bisher größte gesichtete Server hat theoretisch Platz für 1.024 Spieler.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Das Spiel sollte auf jedem normalen Heim-Computer ohne Probleme laufen. Einzige Voraussetzung ist, dass die neueste Version von Java installiert ist.

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Dank abstrakter Optik unbedenklich

DIE TEST-ABRECHNUNG
Wir haben für den Test die normale Verkaufsversion benutzt. Sie lief bei uns im Einzelspielermodus ohne Probleme. Im Mehrspielermodus kam es zu Fehlern. Einige Landstriche wurden einfach nicht geladen oder das Spiel hängte sich wegen eines Java-Fehlers auf. Eventuell hätte Mojang hier eine stabilere Programmiersprache wählen sollen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Die offene Spielwelt lädt zu vielen Streifzügen ein.
- ➕ Der Kreativität und Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
- ➕ Interessantes und durchdachtes Crafting-System
- ➕ Innovatives Spieldesign
- ➖ Der Einstieg wird durch das Fehlen einer Anleitung stark erschwert.
- ➖ Die Mehrspielervariante kränkelt vor sich hin und beschert mehr als nur einen Wutanfall.
- ➖ Trotz offizieller Veröffentlichung der finalen Version wirkt das Spiel immer noch unfertig.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
Auch wenn sich **Minecraft** als Kreativbaukasten nicht herkömmlich werten lässt, gilt: Pflichtkauf für Bastler.

Im Einzelspielermodus darf man beliebig zwischen den Helden wechseln. In Mehrspielerpartien hingegen können Teammitglieder jederzeit ein- oder aussteigen.

Im Koop-Modus mit drei Spielern macht **Trine 2** am meisten Spaß. Erst so lassen sich die Fähigkeiten der Helden sinnvoll kombinieren, wie hier zu sehen.

Der Zauberer lässt einen Goblin hilflos in der Luft zappeln – so ist der Gegner den Pfeilen der Diebin ausgeliefert. Zusätzlich kann der Zauberer auch Kisten beschwören und damit Brücken bauen oder sie auf Gegner fallen lassen.

Die Diebin bleibt hinter dem Krieger in Deckung und setzt den Feinden mit ihren Eispfeilen zu. Im Notfall kann sie sich unsichtbar machen oder mit ihrem Kletterhaken, der an Holzflächen haftet, aus der Gefahrenzone bringen.

Pontius, der Ritter, hält diesen Mini-Boss mit seinem Schild auf Abstand. Sobald der Feind seine Deckung vernachlässigt, schlägt unser Held mit dem Schwert oder dem Kriegshammer zu.

Trine 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Mit verblüffender Grafik und launigem Koop-Modus gelingt Frozenbyte ein atmosphärisches Jump & Run-Märchen.

Selbst wenn **Trine 2** das mieseste und langweiligste Spiel des Jahres wäre – es hätte trotzdem Ihre Aufmerksamkeit verdient, allein für seine fabelhafte Grafik. Zum Glück hat das kreative Knobel-Jump & Run aber noch mehr zu bieten als nur schöne Bilder!

Trine 2 bleibt der Formel seines Vorgängers treu: Noch immer handelt es sich um ein ausgelassenes, klassisches 2D-Hüpfspiel, das man sowohl alleine als auch kooperativ im Mehrspielermodus bestreiten kann. Die Spieler steuern drei grundverschiedene Helden, im Einzelspielerpart darf man jederzeit zwischen ihnen hin- und herwechseln. Im Gegensatz zum Vorgänger kann man **Trine 2** endlich auch bequem über Internet spielen, zudem ist das Leveldesign ohnehin eher auf drei als auf einen Charakter zugeschnitten. Den größten Spaß macht **Trine 2** daher im Mehrspielermodus.

Das Heldentrio besteht aus dem gutmütigen Ritter Pontius, der schlagfertigen Diebin Zoya und dem weinerlichen Zauberer Amadeus. Jeder der Drei hat besondere Fähigkeiten, die oft kombiniert werden müssen, um die vertrackten Hindernisse zu überwinden. Pontius etwa ist der Mann fürs Grobe: Er blockt feindliche Angriffe mit seinem Schild ab und gibt so seinen Kameraden Deckung. Mit seinem Schwert oder seinem langsamen, aber mächtigeren Hammer schlägt er die Feinde schließlich in die Flucht. Doch mit den Waffen wehrt Pontius nicht nur Gegner ab, sondern zerdeppert auch Hindernisse und macht so den Weg frei.

Zoya greift mit einem Bogen aus der Distanz an. Mit ihrem Greifhaken zieht sie sich zudem an Wänden und Decken herauf, weshalb sie sich viel flinker und eleganter durch die Levels bewegt als ihre Freunde.



Ein typisches Rätsel im Einzelspielermodus: Der Zauberer erschafft zunächst eine magische Plattform und verhakt sie an dieser stacheligen Kugel links im Bild.



Wir wechseln zum Krieger, der sich nun auf die gesicherte Plattform stellen und von dort aus die Steinwand (rechts im Bild) mit seinem Hammer einreißen kann.

DIE INHALTE DER VERKAUFSFASSUNG

Trine 2 ist nicht nur als Download, sondern auch als klassisch verpackte Retailversion im Einzelhandel erhältlich. Vertriebspartner Dtp verlangt gerade mal 17 Euro für das Spiel, das zudem gut ausgestattet ist: In der hübschen Verpackung befindet sich nicht nur das Hauptspiel **Trine 2**, sondern auch ein 40-seitiges Heft mit Artworks sowie zwei Download-Codes, mit denen man sich den stimmungsvollen Soundtrack und das komplette Vorgängerspiel **Trine** (Wertung in PC Games 09/2009: 78) über Steam runterladen kann. Ein faires Angebot!



Mittels Telekinese bastelt Amadeus das Röhrensystem um, ändert so die Richtung des austretenden Dampfstrahls.

Originell: Unsere Gefährten haben auf einem kruden Holzkonstrukt Platz genommen, das Amadeus nun wie einen Vierbeiner behutsam vorwärts bewegen muss.

Amadeus, der dritte im Bunde, ist der wohl wichtigste der drei Helden. Zwar kann er nicht kämpfen, doch dafür ist er in der Lage, magische Kisten und Plattformen zu erschaffen – damit baut er Brücken, beschwert Schalter, entschärft Fallen und vieles mehr. Auch kann er Objekte per Telekinese in die Luft heben – eine Fähigkeit, die so nützlich ist, dass sich viele Hindernisse einfach überwinden lassen, indem Amadeus die Gruppe über schwebende Kisten von einem Ort zum nächsten transportiert.

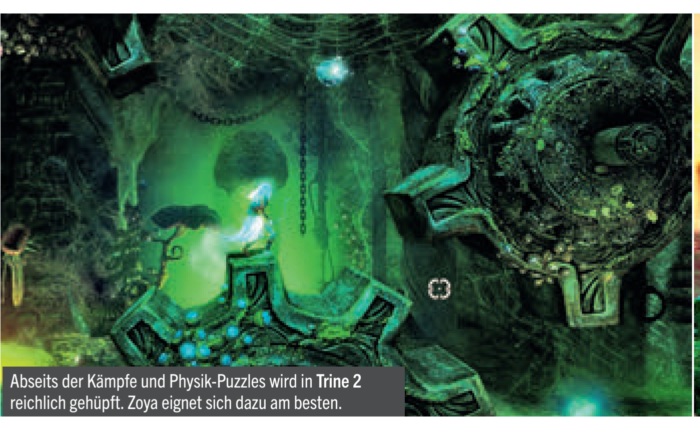
Die Levels sind mit Fallen und Rätseln gespickt, so wie man es aus dem Vorgängerspiel kennt. Auch diesmal spielt die leistungsstarke Physik-Engine hier wieder ihre ganzen Stärken aus: Da werden Wippen in Bewegung gebracht, Geröll verschoben, Pendel angeschubst, Aufzüge beschwert oder Zahnräder verkeilt – meist sind diese Aufgaben gut durchdacht und machen einfach Spaß, vor allem im Koop-Modus. Da alle Rätsel und Aufgaben aber auch für Solo-Spieler überwindbar sein müssen, gibt es für fast jede Situation mehrere Lösungswege – manche davon sind kniffliger, manche eleganter, manche schlichtweg unterhaltsamer. Der Spieler entscheidet also bis zu einem gewissen Grad selbst, wieviel Spaß er mit seiner Vorgehensweise hat.

Für Trine 2 hat sich Frozenbyte neue Spielelemente ausgedacht, die zwar nur selten zum Einsatz kommen, dafür aber gut gelungen sind: So können die Helden nun auch unter Wasser agieren, müssen an manchen Stellen beispielsweise Räume fluten oder das Wasser abpumpen. In anderen Situationen muss Amadeus Röhrensysteme umstöpseln, damit der heiße Dampf, der am Ende des Apparats austritt, in die gewünschte Richtung schießt und unsere Helden damit in die Lüfte befördert.

Trotz guter Ideen lässt Frozenbyte auch einiges an Potenzial ungenutzt. So gibt es beispielsweise die Möglichkeit, Wasser über Bahnen zu lenken und damit magische Pflanzen zu gießen – eine schöne Mechanik, die aber spielerisch kaum zuende gedacht ist. Sicher sieht es fantastisch aus, wenn sich eine frisch gegossene Pflanze zufrieden aufrichtet und ihre Blätter entfaltet, doch ein Erfolgserlebnis hat man als Spieler dabei nicht, denn das eigentliche Rätsel dahinter ist zu schnell und einfach gelöst.

Warum das ungleiche Heldentrio nun schon zum zweiten Mal in einem Abenteuer zusammenfindet, das erklärt **Trine 2** in einer arg dünnen Handlung, die nur über ein paar Dialoge und vorgetragene Textlein vermittelt wird. Frozenbyte hat zwar eine bessere Story versprochen als im Vorgänger, doch in der Praxis merkt man davon wenig. Auch die Spielzeit könnte mit knapp sieben Stunden ruhig etwas länger sein.

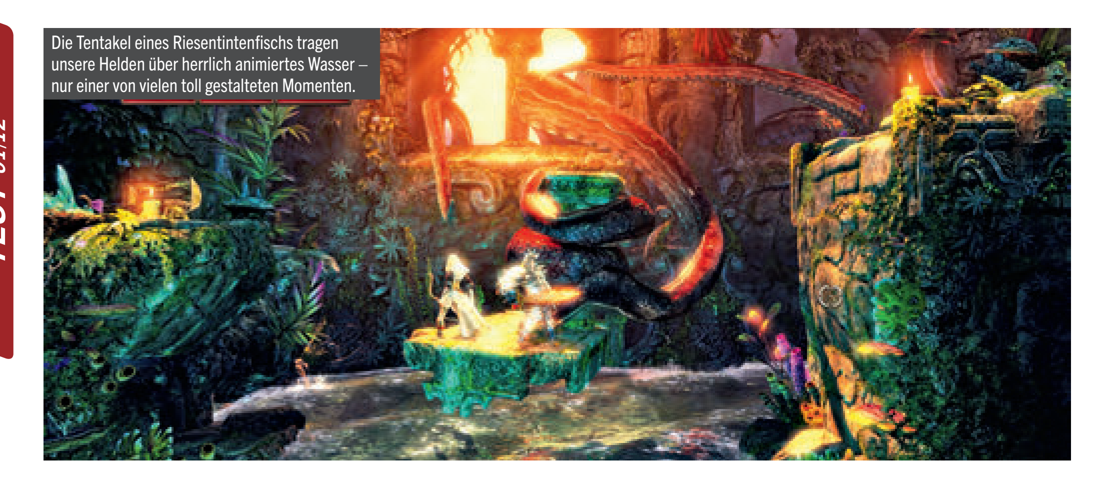
Dafür macht Frozenbyte an anderer Stelle Fortschritte, zum Beispiel bei den Gegnern: Die immergleichen Skelette aus dem Vorgängerspiel sind Vergangenheit, diesmal gibt's unterschiedlichere Widersacher, etwa Goblins oder Riesenspinnen. Sogar ein paar Bosskämpfe muss man bestreiten, doch die sind meist schnell erledigt, selbst die großen



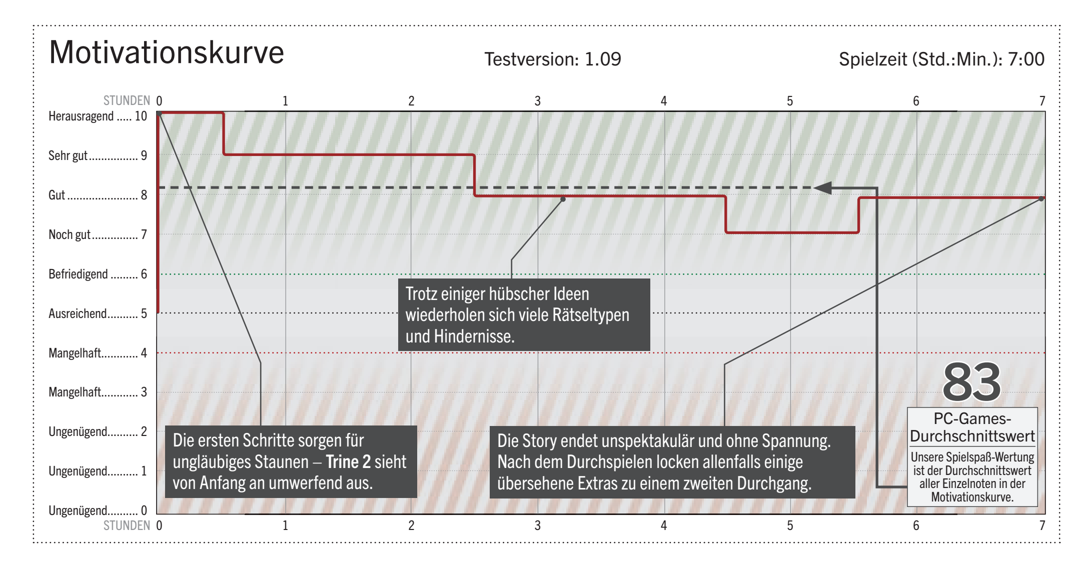
Abseits der Kämpfe und Physik-Puzzles wird in **Trine 2** reichlich gehüpft. Zoya eignet sich dazu am besten.



Amadeus erschafft einen magischen Steg, Zoya und Pontius lassen sich darauf über den Abgrund tragen.



Die Tentakel eines Riesentintenfischs tragen unsere Helden über herrlich animiertes Wasser – nur einer von vielen toll gestalteten Momenten.



Brocken halten nicht viel aus. Das schlichte Kampfsystem erhält durch Upgrades ein wenig Würze: Überall in den Levels sind Fläschchen verteilt, die gleichbedeutend mit Erfahrungspunkten sind – hat man genügend davon gesammelt, darf man die Helden über drei Talentbäume aufwerten. Das spornt an, die Levels genau abzusuchen, Frozenbyte hat dazu erfreulich viele Verstecke eingebaut. Dank der Upgrades kann Pontius etwa seinen Hammer schleudern oder Zoya verschießt explosive Pfeile. Das mag zwar nicht innovativ sein, doch immerhin ist ein schlichtes Upgrade-System besser als gar keines.

Trine 2 zählt zu den grafisch besten Spielen des Jahres. Frozenbyte zaubert wunderschöne Bilder auf den Monitor, die vor liebevollen Details nur so strotzen und noch dazu erstaunlich abwechslungsreich sind. Trotz 2D-Gameplay bestehen die Levels aus moderner 3D-Grafik: Die Umgebungen wirken rund und organisch, die Texturen sind klasse gestaltet und die dynamische Beleuchtung unterstreicht die fein abgestimmten Farben perfekt. Egal ob bei Tag oder Nacht, ob in einer Feuergrube, im Märchenschloss oder während eines herrlich inszenierten Gewitters auf See – **Trine 2** sieht derart prächtig aus, dass man am liebsten einen Rahmen um den Monitor spannen möchte. Die märchenhafte Atmosphäre wird durch einen gelungenen Soundtrack unterstützt, der sich zwar etwas zu oft wiederholt, aber sonst gut zum Geschehen passt.

Fairer kann Preispolitikt kaum sein: **Trine 2** ist zum Kampfpreis von nur 17 Euro erhältlich. Als hübscher Bonus liegt dem Spiel auch der Download-Code für den Soundtrack und ein kleines Artbook bei. Wer auf die Extras verzichten kann, darf das Spiel auch für günstige 13 Euro als Download über Steam kaufen. ❑

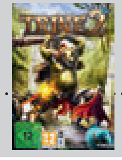
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Bildschöne Fassade mit solidem Puzzlekern – Trine 2 ist kein Meisterwerk, aber ein Erlebnis!"

Oft ist mir die Grafik in Spielen reichlich egal. Sie wissen schon, die inneren Werte zählen. Im Fall von **Trine 2** ist es aber unmöglich, nicht über die Grafik zu sprechen, nicht von ihr zu schwärmen! Frozenbyte zaubert selbst auf Mittelklasserechnern liebevoll gestaltete, farbenfrohe Levels mit unzähligen Details auf den Bildschirm – manchmal hatte ich fast das Gefühl, ein toll gezeichnetes Märchenbuch zu spielen. Das Gameplay kann mit dieser Grafikpracht nicht ganz mithalten – trotz vieler guter Ideen waren mir einige Rätsel doch zu schlicht und eintönig. Mehr Spaß hatte ich allerdings im Online-Koop-Modus mit meinen Kollegen, denn erst zu dritt spielt das Level- und Puzzledesign seine Stärken aus. Für einen dritten Teil wünsche ich mir aber endlich eine bessere Story – dann klappt's auch mit dem Award.



TRINE 2



Ca. € 13,-
7. Dezember 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Frozenbyte
Publisher: Frozenbyte / Dtp
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden und ist danach an den Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne Levels mit satter Farbgebung, toller Wasserdarstellung und feinen Lichteffekten
Sound: Ordentliche Sprecher und sehr schöne Musik, die sich in manchen Levels aber zu oft wiederholt
Steuerung: Gut, sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad. Das Umherschwingen mit der Diebin gerät manchmal aber etwas ungenau.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop ist sowohl lokal als auch online möglich. Zwei Spieler können jederzeit in eine laufende Mehrspielerpartie einsteigen.
Zahl der Spieler: 3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz CPU (Dual Core empfohlen), 1 GB RAM, ATI Radeon HD 2400 oder Nvidia Geforce 7600 (Shader Model 3.0 muss unterstützt werden), 1,5 GB Festplattenplatz, Internetverbindung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Grundstimmung von **Trine 2** ist humorvoll und ausgelassen – Gegner können zwar auf vielfältige Art um die Ecke gebracht werden, die Darstellung wirkt aber eher comichaft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Drei Redakteure spielten **Trine 2** kooperativ in etwa sieben Stunden durch, danach probierten wir nochmal einige Level im Solo-Modus aus. **Trine 2** lief stets flüssig und bugfrei.

PRO UND CONTRA

+ Wunderschöne Grafik mit fantastisch gestalteten Levels
+ Märchenhafte Atmosphäre
+ Drei sympathische Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten
+ Solide Jump&Run-Mechanik mit einigen originellen Physik-Rätseln
+ Koop-Modus für bis zu drei Spieler
+ Faire Rücksetzpunkte
+ Gelungener Soundtrack
+ Enorm günstiger Preis
− Simple, schwach erzählte Story
− Rätseltypen wiederholen sich
− Kaum Highlights im Spielablauf
− Kämpfe meistens zu simpel
− Etwas kurz geraten (ca. 7 Stunden)

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

www.alternate.de



Die beste Speicherlösung
für leistungsstarke Systeme.



159,90

OCZ Vertex3 2,5"

- 120-GB-SSD • „VTX3-25SAT3-120G“
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 60.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform inkl. 3,5"-Adapter

IMHMNB15



81,90

OCZ Vertex2 E 2,5"

- 60-GB-SSD • „OCZSSD2-2VTXE60G“
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support • 50.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform inkl. 3,5"-Adapter

IMGMNT



389,-

OCZ Vertex3 maxIO 2,5"

- 240-GB-SSD • „VTX3MI-25SAT3-240G“
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 65.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform inkl. 3,5"-Adapter

IMIMNB16



131,90

OCZ Solid3 2,5"

- 120-GB-SSD • „SLD3-25SAT3-120G“
- 500 MB/s lesen • 550 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 20.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB19

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 11.01.2012

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr

01805-905040*

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

ALTERNATE

Schon in der ersten Episode machen die Helden Bekanntschaft mit einigen bekannten Dino-Sorten im Park. Die Urzeittiere sind grafisch weit hübscher umgesetzt als die Charaktere selbst.

Je nachdem, wie gut man sich in den Quicktime-Events schlägt, erhält man eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille pro Spielsequenz.

In den Actionszenen müssen Sie meist nur die richtige Taste hämmern – mit einem Gamepad spielt sich's angenehmer.

Jurassic Park: The Game



Von: Felix Schütz

Telltale liefert erstmals einen interaktiven Film ab. Das Ergebnis ist seicht, klobig, unzeitgemäß – und trotzdem gar nicht so übel.

Vom Adventure-Experten Telltale (**Sam & Max**, **Tales of Monkey Island**) war zwar vieles zu erwarten, doch damit hatten die meisten Knobelfans nicht gerechnet: Nach der geglückten Versoftung **Back to the Future** wagte sich das Team an eine weitere Filmumsetzung. Das Ergebnis ist **Jurassic Park: The Game** – eine inoffizielle Fortsetzung des Kultfilms, mit dem Regisseur Steven Spielberg 1993 ein neues Kinozeitalter einläutete. Das Besondere am Spiel: Zum ersten Mal verlässt Telltale seine vertrauten Adventure-Pfade und wagt sich aufs hart umkämpfte Action-Parkett.

Die Geschichte ist Telltale recht gut gelungen, denn sie gliedert sich sinnvoll in die bekannte Story der Filmreihe ein. So sehr, dass man zumindest den ersten Streifen gesehen haben sollte, um überhaupt durchzublicken, denn das Spiel hält sich wenig mit Erklärungen auf. Wer's nicht wusste: **Jurassic Park** handelt von einer Freizeitparkanlage auf einer abgelegenen tropischen Insel, in der Dinosaurier geklont wurden, um als Attraktion ausgestellt zu werden. Noch bevor der Park seine Pforten öffnet, kommt es aber zur Katastrophe – die elektrischen Zäune der Gehege versagen und die Dinos beginnen Jagd auf das verbliebene Parkpersonal zu machen.

Die Story des Spiels setzt zwar ein paar Stunden vor dem Ausbruch der Dinosaurier ein, geht dann aber weit über das Ende des ersten Films hinaus. Dabei begegnet man keinem der bekannten Charaktere, denn das hätte schlichtweg nicht zur Vorlage gepasst. Stattdessen führt Telltale eine Reihe neuer Figuren ein, etwa den Tierarzt Gerry Harding und seine Tochter Jess, die Söldner Yoder und Oscar oder die geheimnisvolle Ärztin Sorkin – allesamt ordentlich geschriebene Figuren, die gut in das Setting passen, auch wenn sie sich nicht immer ganz glaubwürdig verhalten. Gut für Fans: **Jurassic Park: The Game** bietet nicht nur reichlich neue Locations, sondern führt auch an vertraute Orte, etwa an die Unfallstelle von Dennis Nedry, dem Techniker und Embryo-Dieb aus dem ersten Film. Das sorgt für den so wichtigen Wiedererkennungswert.

Jurassic Park ist kein klassisches Adventure. Das Gameplay ist sogar noch schlichter als in früheren Telltale-Produktionen: Statt die Charaktere direkt zu steuern darf man nämlich nur wenige ausgewählte Stellen in den Locations per Tastendruck absuchen – das ist enorm anspruchslos und erstickt jeden Erkundungsreiz im Keim.

Die wenigen Rätsel – hier suchen wir eine Funkfrequenz – sind viel zu leicht.

Bei den Verfolgungsjagden setzen die Entwickler auf spannende Kameraperspektiven.

In der zweiten Episode stoßen zwei Söldner zu der Heldentruppe hinzu, ab hier nimmt die Handlung etwas an Fahrt auf.

Trotz der schwachen Grafik kommt Stimmung auf – das ist vor allem den interessanten Helden und guten Dialogen zu verdanken.

Rätsel sind rar gesät, nur eine einzige gelungene Denkaufgabe gegen Spielende verlangt ein wenig Überlegung. Telltale setzt stattdessen andere Schwerpunkte: In **Jurassic Park** muss der Spieler in vielen rasant geschnittenen Actionsequenzen Geschicklichkeitstests meistern, stets in Form von simplen Quicktime-Events. Da werden also Tasten gehämmert, was das Zeug hält, der Denkapparat wird hingegen kaum gefordert. Logisch, dass sich das mit Maus und Tastatur nicht allzu angenehm steuert, darum empfehlen wir für **Jurassic Park** klar ein Gamepad.

In seiner Aufmachung mag das Spiel zwar dem großen Vorbild **Heavy Rain** (nur auf Sonys Playstation 3 erhältlich) nacheifern, doch inhaltlich gibt's einen wichtigen Unterschied: **Jurassic Park** bietet bis auf eine Szene keinerlei Entscheidungsfreiheit, die Story verläuft linear, die Actionsequenzen sind streng vorgeskriptet – von einem interaktiven Film darf man heutzutage einfach mehr erwarten.

Auch grafisch wirkt das Spiel reichlich veraltet, die Technik zeigt von steifen Animationen über matschige Texturen bis hin zu detailarmen Umgebungen so ziemlich alles, was ein moderner Titel nicht haben sollte. Trotzdem ist **Jurassic Park** überraschend atmosphärisch, denn Telltale punktet eben mit anderen Stärken: Die Sprecher sind ordentlich gewählt, die Dialoge ziemlich gut geschrieben und die vielen Actionabschnitte rasant inszeniert.

Jurassic Park ist in vier Episoden unterteilt – typisch für Telltale. Allerdings werden die Folgen in einem Rutsch und am Stück ausgeliefert, für den Kaufpreis (30 Euro) bekommt man also gleich das komplette Spiel. Insgesamt bietet Telltales Werk etwa acht faire Stunden Spielzeit. **Jurassic Park** gibt's als Download über die offizielle Seite www.telltalegames.com oder über Steam. Im nächsten Jahr bringt Publisher Kalypso außerdem eine klassisch verpackte Retailfassung auf DVD ins Händlerregal. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Ein Adventure wäre mir lieber gewesen."

Hektische Quicktime-Events, kaum Rätsel und ein streng vorgegebenes Tempo – für Adventure-Spieler, die nur gemütlich vor sich hin knobeln wollen, ist **Jurassic Park: The Game** die falsche Wahl. Telltale geht diesmal eben neue Wege und nachdem ich das eingesehen hatte, konnte ich mich mit dem Spiel anfreunden: Trotz Steinzeitgrafik ist **Jurassic Park** nämlich doch ein überraschend flott inszenierter interaktiver Film – spielerisch zwar so anspruchsvoll wie Kaugummikauen, dafür aber mit einer netten Handlung und einigen spannenden Dino-Auftritten. Gäbe es mehr spielerische Freiheit oder zumindest ein paar Entscheidungsmomente, wäre die Wertung auch höher ausgefallen. So ist das Spiel zwar kein großer Wurf, aber zumindest für Fans des ersten Films einen Blick wert.

JURASSIC PARK: THE GAME



Ca. € 30,-
16. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Man darf zwischen Deutsch, Englisch und Französisch wählen.
Kopierschutz: Online-Aktivierung über eine (sanfte) Version von Securom

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Steife Animationen, niedriger Detailgrad bei Charakteren und Umgebungen. Immerhin: Die Actionszenen sind flott geschnitten.
Sound: Ordentliche Sprecher und gute Musik, die aber in manchen Szenen unpassend eingesetzt wird
Steuerung: Die vielen Quicktime-Events steuern sich mit dem Xbox-360-Gamepad besser als mit der Maus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

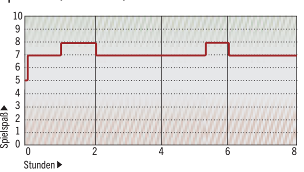
Minimum (Herstellerangaben): 1,8 GHz Pentium oder gleichwertig, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 2,0 GHz Pentium oder gleichwertig, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Der Spieler übt keine Gewalt gegen Menschen aus und Splattereffekte sind nicht zu sehen. Die Charaktere – darunter auch eine Minderjährige – können in den Quicktime-Szenen allerdings grausam zu Tode kommen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Download-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Beim Testen traten keine nennenswerten Bugs auf, das Spiel lief stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ordentliche Story, die sich gut in die Handlung des Films einfügt
- ➕ Trotz mäßiger Grafik überraschend atmosphärisch und spannend
- ➕ Gelungene Charaktere und einige gut geschriebene Dialoge
- ➕ Flott inszenierte Actionszenen
- ➕ Wiedererkennungswert und nette Bezüge zum ersten Film
- ➖ Praktisch keine Denkaufgaben
- ➖ Keine direkte Charaktersteuerung
- ➖ Durchgängig schwache Grafik
- ➖ Keine Entscheidungsfreiheit, das Spiel verläuft streng linear
- ➖ Anspruchslose Quicktime-Events

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG **73**

Kurze, aber spaßige Verfolgungsszenen lockern den Rätselalltag auf.

Die neuen Zauberduelle beschränken sich auf ödes Knöpfchendrücken.

Wer die ulkige Geisterbrille trägt (rechts), sieht versteckte Objekte, die für die Lösung vieler Rätsel nötig sind.

Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7



Von: Peter Bathge

Die Schulleitung von Hogwarts hat die Faxen dicke und nimmt die Zaubererausbildung ernster als bisher.

Zauberer haben ein Image-Problem. Ihre PC-Auftritte sind von den zerstörerischen Aspekten ihrer Magie geprägt: Sie beschwören Feuerstürme, rufen Dämonen aus der Hölle herbei oder begraben ganze Landstriche unter Flutwellen. Dabei sind ihre Hexereien doch auch für friedfertige Zwecke geeignet: In **Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7** genügt ein Schwung mit dem Zauberstab, um einen riesigen lila Föhn entstehen zu lassen. Oder ein ähnlich gefärbtes Kehrblech. Oder einen roten Wecker.

Wozu Zauberlehrling Harry Potter und seine Freunde aus der Magierschule Hogwarts den ganzen Krempel benötigen? Na, um Schnee von Grabplatten zu pusten, Spinnen von der Decke zu bürsten und schlafende Mitschüler unsanft aus dem Schlaf zu wecken. Ist doch logisch! Finden Sie nicht? Dann sind Sie die Logik der Lego-Spiele wohl einfach nicht gewohnt. Die Serie ist bekannt dafür, sich selbst und das Ausgangsmaterial (unter anderem gab es Software-Adaptionen zu **Indiana Jones** und **Star Wars**) nie ganz ernst zu nehmen. So kommen auch in **Die Jahre 5-7** ulkige Lösungen für die Rätsel zustande, mit denen Sie in dem Action-Adventure an jeder Ecke konfrontiert werden.

Die Entwickler halten den Action-Anteil von Harrys zweitem Lego-Auftritt bewusst niedrig und konzentrieren sich umso mehr auf den Adventure-Aspekt. Allerdings leiden die häufigen Puzzles unter dem anspruchslosen Schwierigkeitsgrad. Mehr noch als dem Vorgänger **Die Jahre 1-4** ist dem Spiel anzumerken, dass es auf ein junges Publikum zugeschnitten ist. Kurios, denn die vier letzten Potter-Kinofilme, auf denen **Die Jahre 5-7** basiert, zeichneten sich durch eine eher düstere Atmosphäre aus. Das Spiel trägt dem nur insofern Rechnung, als dass es abseits skurriler Objektbeschwörungen kaum einen Grund zum Schmunzeln gibt. Die Zwischensequenzen leiden im Vergleich zu bisherigen Vertretern der Reihe an einem Mangel an parodistischen Elementen und humorvollen Einlagen.

Jene Spieler, denen die Filme unvertraut sind, haben ohnehin nichts zu lachen. Weil die Charaktere nur ein unverständliches Kauderwelsch von sich geben, fällt die Nacherzählung der Geschichte äußerst konfus aus. Ein für die Serie charakteristisches Problem, das dieses Mal jedoch aufgrund einiger abrupter Levelübergänge schwerwiegend ausfällt.

Dafür sind die Umgebungen, durch die Sie die Kampagne schickt, ausnehmend hübsch und clever gestaltet. Besonders angetan haben es uns die stimmigen Ausflüge in die Erinnerungen anderer Charaktere, in denen Harry und Freunde Zau-

Feuer und Wasser spielen eine große Rolle und sind willkommene neue Elemente in den Puzzles.

Ein Level spielt in einem interaktiven Märchen. Vor der aufklappenden Kulisse fliehen Sie vor Tod (dem geflügelten Skelett in der Baumkrone).

Beeindruckende Szenen wie der Kampf gegen Untote (die grünen Männlein rechts) sind selten.

berkunststückchen vollführen. Von Letzteren haben die Figuren noch mehr auf Lager als im Vorgänger. Neuerdings löschen sie etwa Brände, indem sie mit dem Zauberstab einen Wasserstrahl verschießen. Oder die Helden schneiden aus roten Wänden Objekte aus, die sie danach zu neuen Gegenständen zusammenfügen.

Die zusätzlichen Elemente lockern die Rätsel auf; um entscheidende Neuerungen handelt es sich dabei aber nicht. So kommen Spielern von **Die Jahre 1-4** viele Elemente des zweiten Teils bekannt vor. Auch das Schloss Hogwarts, in dem Sie sich zwischen den Missionen frei bewegen, gleicht bis auf den Pixel dem Auftritt im Vorgänger.

Abwechslung suchen Sie in den wenigen kriegerischen Auseinandersetzungen ebenfalls vergeblich. Diese beschränken sich hauptsächlich auf Bosskämpfe wie gegen Harrys Erzfeind Voldemort. Die Ideenlosigkeit, mit der Traveller's Tales die Gefechte umsetzt, ist erschreckend. Wieder und immer wieder besiegen Sie Ihre Gegner nach demselben Muster: Entweder fangen Sie von den Bossen geworfene Gegenstände per Telekinese-Zauber auf und schicken diese postwendend an den Absender zurück oder Sie bestreiten spielerisch anspruchslose Duelle.

Dabei stehen sich die Kontrahenten in einem magischen Bannkreis drei Runden lang gegenüber. Wenn Ihr Widersacher angreift, sprechen Sie fix den passenden Gegenzauber (zu erkennen an einer simplen Farbanzeige) und hämmern anschließend wie wild auf die verlangte Taste. Öde!

Nach der Kampagne kaufen Sie in der Winkelgasse mit gesammelten Legosteinen neue Figuren. Mit deren Spezialfähigkeiten erhalten Sie Zugang zu verschlossenen Arealen, in denen Sie auf zahlreiche Sammelgegenstände stoßen. Wollen Sie alles erkunden, sollten Sie viel Zeit einplanen, während der Sie die Kampagnenabschnitte ein weiteres Mal durchspielen. Dabei finden Sie so manches Easteregg, das Ihnen ein Lächeln aufs Gesicht zaubert – solche Momente hätten wir uns auch während der regulären Spielzeit öfter gewünscht. ❑

MEINE MEINUNG |

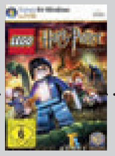
Peter Bathge



„Solide Abenteuerkost nach altem Rezept"

Ich liebe sowohl Legosteine als auch die dazugehörigen Spiele. Aber nach mehr als zehn Produktionen gleicher Bauart macht sich selbst bei mir ein gewisses Sättigungsgefühl bemerkbar: Die Entwickler lassen einmal mehr das Spielprinzip unangetastet, die wenigen Neuerungen verlieren schnell an Reiz. Das, was bleibt, haben Spieler von **Die Jahre 1-4** bereits gesehen – mit dem Unterschied, dass der Humor im Vorgänger präsenter und lustiger war. Somit ist **Die Jahre 5-7** zwar besser als die auf Dauer öde Lichtschwert-Schnetzelei **Lego Star Wars 3**, strahlt aber nie die Spritzigkeit eines **Lego Pirates of the Caribbean** aus.

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7



Ca. € 30,-
25. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen. Keine Aktivierung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im wahrsten Sinne des Wortes glänzende Optik mit schönen Animationen, aber ausgefransten Schatten
Sound: Die Figuren brabbeln ein sympathisches Kauderwelsch. Die Musik erzeugt Kino-Atmosphäre.
Steuerung: Wir empfehlen ein Gamepad, aber auch damit stören die starren Kameraperspektiven.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne an einem PC per Splitscreen, keine Online-Option
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

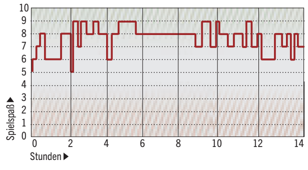
Minimum (Herstellerangaben): Dual-Core-Prozessor mit 2 GHz, Geforce 6800/Radeon X1950, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Absolut harmlos, selbst die Sterbeszenen aus den Filmen sind kindgerecht dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 13:30



Keine Abstürze, keine Bugs: Im Gegensatz zu vielen der Vorgänger lief das neueste Lego-Spiel auf unseren Testrechnern problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Zugänglicher Spaß allein oder im Koop-Modus
- ➕ Einige schöne Rätselketten
- ➕ Verspieltes Leveldesign mit vielen tollen Umgebungen
- ➕ Zauberhafte Atmosphäre
- ➕ Zahllose Spielfiguren und versteckte Extras
- ➕ Vereinzelte lustige Szenen
- ➖ Bruchstückhaft erzählte Geschichte
- ➖ Der Schwierigkeitsgrad ist extrem niedrig angesetzt.
- ➖ Lahme Bosskämpfe und Duelle
- ➖ Wenige neue Ideen
- ➖ Unvorteilhafte Kameraführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**



Bossgegner wie dieses Raumschiff sind selten, faszinieren aber wegen ihrer schieren Größe.

Gegen Ende treten Sie gegen Dutzende solcher Riesen an, was für einige unfaire Stellen sorgt.

Serious Sam 3: BFE

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Testosteronmonster Sam zeigt sich ungewohnt maulfaul und humorlos.

Das Shooter-Genre hat sich in den letzten 20 Jahren stark gewandelt. Zwar nehmen Spieler darin immer noch eine virtuelle Knarre in die Hand und pumpen Gegner aus Bits und Bytes mit Blei voll – das Drumherum ist jedoch anders. Wo Sie einst in unübersichtlichen Labyrinthgängen Dämonen umnieteten und nach mehrfarbigen Schlüsselkarten für versperrte Türen suchten, hetzen Sie heutzutage in engen Levelschläuchen von einer Skriptsequenz zur nächsten, immer auf der Jagd nach vermummten Terroristen oder russischen Soldaten.

Serious Sam 3: BFE widersetzt sich diesem Trend und stimmt eine Ode an die vorgeblich gute, alte Zeit an. Es ist ein Relikt aus den Anfängen des Genres, dessen überzeichneter Held einen Brustkorb wie zwei 100-Liter-Bierfässer hat.

BFE spielt vor den Ereignissen von The First Encounter, mit dem die Serie 2001 hirnloses Dauerfeuer in Ego-Shootern wieder salonfähig machte. Daher auch der abgekürzte Untertitel: „Before First Encounter". Die Geschichte dreht sich um eine Zeitmaschine, mit der Held Sam Stone ins antike Ägypten zurückreisen soll, um eine Invasion der Erde durch den außerirdischen Superschurken Mental zu verhindern.

Die Handlung verläuft der Ausgangslage entsprechend hirnrissig, ist aber überraschend seriös inszeniert, mit Zwischensequenzen, Charakteren und Dialogen. Das Problem: Die einen sind langweilig, die anderen überflüssig und die letzten strohdumm. Diese Einschätzung ließe sich zwar auch auf die Vorgänger übertragen, doch die nahmen sich selbst auf die Schippe und streuten immer wieder absurde Begebenheiten in den Spielverlauf ein. Teil 3 versagt in dieser Hinsicht; abgesehen von Sams launigen, aber viel zu seltenen Kommentaren zum Spielgeschehen regt **BFE** kaum zum Schmunzeln an.

Lediglich die völlig übertriebene Gewaltdarstellung sorgt, so grausig und morbide es auch klingt, für zusätzliche Belustigung. Wenn Ihre Widersacher bei Beschuss explodieren und sich in Tausend blutige Fetzen auflösen, wirkt das so überdreht, dass erwachsene Spieler nicht um ein Grinsen herumkommen.

Die Suche nach zwei Generatoren, welche die Zeitmaschine mit Energie versorgen, führt Sie in zwölf Levels quer durch Ägypten. Da **Serious Sam 3: BFE** in der Moderne spielt, wandern Sie nicht nur durch zappendustere (und öde) Grabkammern, sondern erwehren



Palmen, Sand und ein Kerl mit Bomben statt Händen – Teil 3 setzt auf Bewährtes.



Neue Gegnertypen wie dieser Fleischklops mit angelöteter Laserwumme sind rar gesät.

DIE KOOP-MODI

Die Reihe ist bekannt dafür, mehreren Spielern das gemeinsame Durchspielen der Kampagne zu erlauben. Auch Teil 3 enttäuscht in dieser Beziehung nicht.

Bis zu 16 Spieler ziehen gleichzeitig vom Leder und bekommen es auf den 12 Karten der Kampagne mit KI-Monstern zu tun. An einem PC dürfen vier Personen per Splitscreen gemeinsam antreten. Vier Modi stehen zur Wahl, drei davon unterscheiden sich lediglich in Details. Für Variante Nummer vier, Survival, stehen zwei Karten zur Verfügung, dort bekommen Sie es mit einem unendlichen Gegnerstrom zu tun und versuchen, so lange wie möglich zu überleben. Vor Spielstart erlaubt **BFE** Feineinstellungen bezüglich des Wiedereinstiegs nach dem Ableben, der Monsterstärke oder dem Munitionsvorrat.

In den wilden Gefechten, bei denen die Koop-Partner sich über die gesamte Länge der beeindruckend großen Schlachtfelder verteilen, geht schnell die Übersicht flöten. Zwar zeigt eine Anzeige am rechten Bildschirmrand die Position der Kameraden an, doch im Eifer des Gefechts verlieren Sie Ihre Mitstreiter ruck, zuck aus den Augen. Trotzdem sorgen die Chaos-Gefechte für jede Menge Laune, zumal im Team manche Kritikpunkte wie die schwache KI nicht ganz so schwer wiegen. Das Teamplay beschränkt sich allerdings darauf, das Feuer zu konzentrieren und den Freunden die Gegner vom Leib zu halten.

Klassische Wettbewerbsmodi gibt es ebenfalls. Neben (Team-)Deathmatch und Capture the Flag existieren vier Abwandlungen des Jeder-gegen-jeden-Prinzips. Diese Versus-Spielarten gestalten sich ohne moderne Errungenschaften wie Levelsystem und Spezialfähigkeiten zwar erfrischend altmodisch, fesseln aber nur kurzfristig.


Die Gefechte im Koop-Modus sind hektisch und unübersichtlich, aber auch ein großer Spaß.

sich auch in von Mentals Attacken zerbombten Städten der Horden an außerirdischen Gegenspielern.

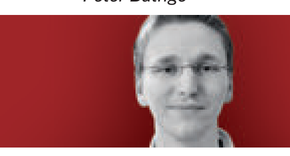
Im Verlauf der sechs bis acht Stunden langen Kampagne treffen Sie auf 15 Gegnertypen, darunter alte Bekannte wie galoppierende Skelette, gehörnte Stiere und natürlich kopflose Kamikazebomber. Diese verarbeiten Sie mit 13 Waffen zu Kleinholz; auch die Ballermänner sind Spielern der Vorgänger geläufig. Neu sind neben einer bedeutungslosen Nahkampfwaffe (dem Vorschlaghammer) moderne Versionen alter Büchsen wie ein Sturmgewehr, das mit seinem Holoprojektor-Zielsystem so auch in **Call of Duty: Modern Warfare 3** vorkommen könnte.

Der moderne Stil beschränkt sich nicht auf die Knarren. Wo **Serious Sam 2** durch knallige Farben und abgedrehte Umgebungen punktete, setzt der Nachfolger besonders zu Beginn auf erdige Töne und optisch langweilige Straßenzüge, in denen Sie noch dazu oft Deckung suchen. Denn die Feinde sind zwar gewohnt dämlich und bleiben an Hindernissen hängen, aber wenn sie mit Schusswaffen hantieren, treffen die Opponenten selbst auf große Entfernung präzise. Weil es zu Anfang lange dauert, bis Sie neben der Anfangspistole eine schlagkräftige Waffe erhalten, schraubt das den Schwierigkeitsgrad in die Höhe. Gesundheit und Rüstung Ihres Recken erhöhen sich serientypisch nur mittels aufzusammelnder Gegenstände, Sie sind also dazu gezwungen, jeden Quadratzentimeter der verwirrend aufgebauten Levels abzusuchen.

Erst spät im Spielverlauf kommt das gewohnte **Serious Sam**-Gefühl auf, wenn Sie mit Minigun und tragbarem Kanonenrohr auf weitläufigen Ebenen und in riesigen Canyons im Minutentakt Hundertschaften auf Sie zuströmender Feinde unter die Erde befördern. Viele Spieler dürften **BFE** aber bis dahin schon gelangweilt weggelegt haben. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Das ist mir zu serious, Sam!"

Leveldesign aus der Hölle, eine künstliche Intelligenz, die diesen Namen nicht verdient, und tumbes Dauerfeuer – damit rechne ich bei einem **Serious Sam**, das gehört dazu. Was ich den Entwicklern aber übel nehme, ist das Fehlen des albernen Humors der Serie. Das knallbunte Design der Vorgänger weicht tristen Farben und Waffen aus dem Militär-Shooter-Einerlei, die abstruse Hintergrundgeschichte wird von profillosen Charakteren in nüchternen Zwischensequenzen erzählt. Zum Glück nimmt die Kampagne gegen Ende Fahrt auf – und dann gibt es ja noch den tollen Koop-Modus. Letztendlich verpasst **BFE** es aber, den bekannten Bumm-Bumm-Mix um echte Neuerungen zu erweitern. Da wäre mehr möglich gewesen!


Waffen und Gegner setzen sich aus alten Bekannten zusammen. Minigun und Skelette existierten schon im ersten Teil.


Des Öfteren sind Sie in kargen Innenräumen unterwegs, wo Sie sogar einige anspruchslose Schalterrätsel lösen.

SERIOUS SAM 3: BFE

Ca. € 34,-
22. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Croteam
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Für die Installation benötigen Sie ein Steam-Benutzerkonto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Anzahl der Explosionen und Feinde ist beeindruckend, die Levels wirken aber oft trist.
Sound: Treibende Musik, gute englische Sprecher, kernige Waffeneffekte
Steuerung: Bewährte und präzise WASD-Maus-Kombo

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop auf 12 Karten, Überlebensmodus (zwei Maps), Capture the Flag und acht Deathmatch-Varianten
Zahl der Spieler: 2-16 (4 im Splitscreen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual-Core-Prozessor mit 3 GHz, Geforce 8600 GS/Radeon HD 4350, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q6400/ Phenom 9500, Geforce GTX 560 Ti/ Radeon HD 6950, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Nur für Erwachsene: Gegner zerplatzen in blutige Brocken und bei einer Nahkampfattacke reißt Sam einem Gegner das Herz aus dem Brustkorb.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7

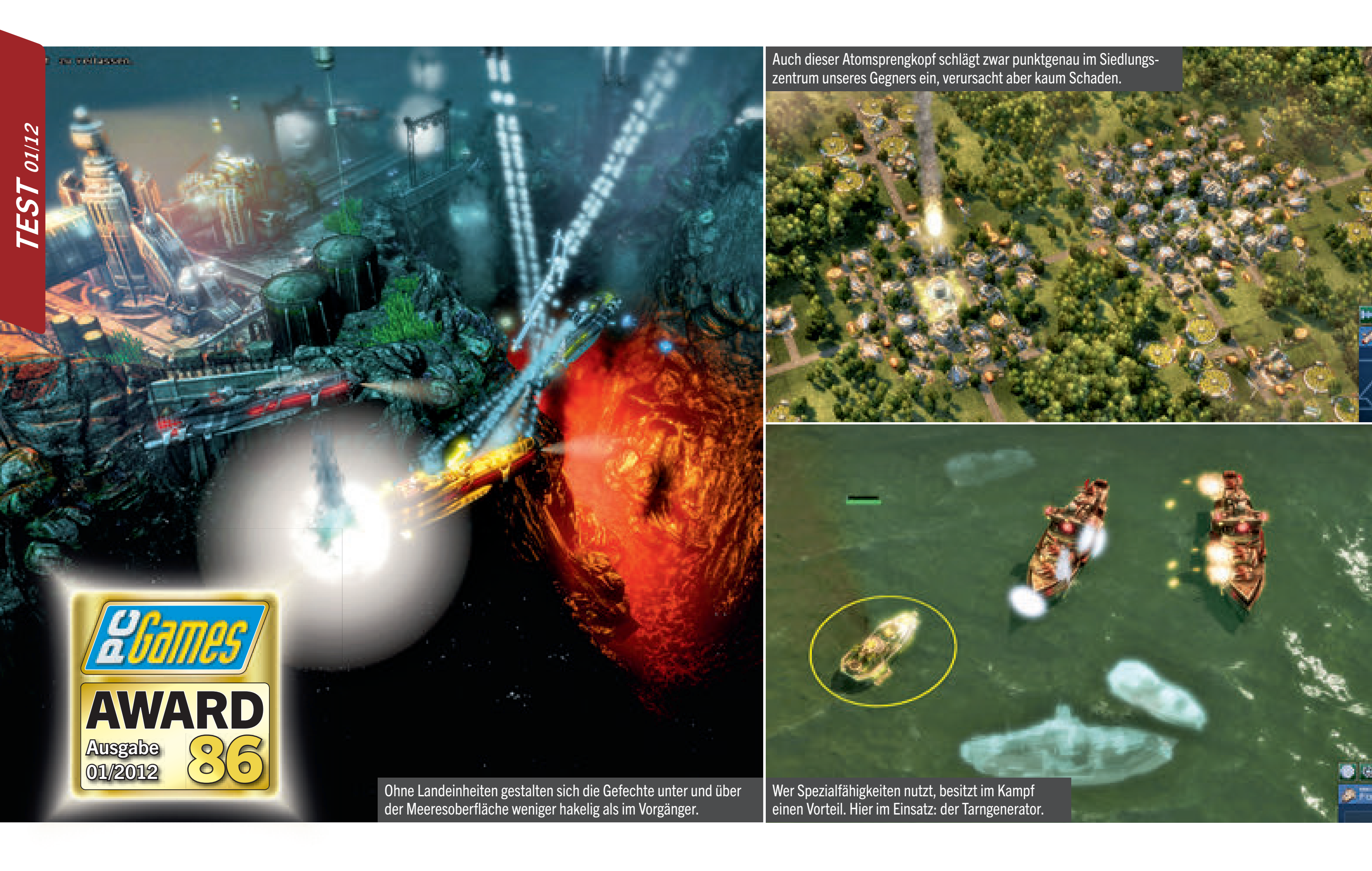
Bis auf einige Orientierungsprobleme aufgrund des wirren Leveldesigns hatten wir während des Tests keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Massen an Feinden und Waffen
- ➕ Abgefahrenes Gegnerdesign
- ➕ Effektgeladene (aber sehr hardwarehungrige) Grafik
- ➕ Umfangreiche Koop-Optionen
- ➕ Gelegentlich amüsante Kommentare des Protagonisten
- ➖ Nüchterne, humorlose Atmosphäre
- ➖ KI und Leveldesign wie vor 20 Jahren
- ➖ Langweilige Anfangsphase
- ➖ Teils unfairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Ungewohnte Deckungssuche
- ➖ Bedeutungsloser Nahkampf

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**



Auch dieser Atomsprengkopf schlägt zwar punktgenau im Siedlungszentrum unseres Gegners ein, verursacht aber kaum Schaden.

Ohne Landeinheiten gestalten sich die Gefechte unter und über der Meeresoberfläche weniger hakelig als im Vorgänger.

Wer Spezialfähigkeiten nutzt, besitzt im Kampf einen Vorteil. Hier im Einsatz: der Tarngenerator.

Anno 2070: Mehrspieler-Test

Von: Peter Bathge

Auch im Team macht die Zukunftsbesiedelung einen Heidenspaß.

Bau mehr Häuser!" „Ich brauche hier unten ein zweites Schiff!" „Wer hat diese Ölplattform in meine Unterwassersiedlung gebaut?" Solche und andere Ausrufe kamen uns beim Test des kooperativen Mehrspielermodus von **Anno 2070** des Öfteren zu Ohren. Das Aufbau-Strategiespiel besitzt anders als der Vorgänger **Anno 1404**, der erst per Add-On eine Online-Variante erhielt, von Haus aus eine Multiplayer-Komponente. Nach unserem ausführlichen Test von Kampagne, Szenarien und Endlosmodus in der vergangenen Ausgabe (Einzelspielerwertung: 89) haben wir uns für Sie in Duelle gegen menschliche Widersacher gestürzt und sind mit bis zu drei Kameraden gegen die KI vorgegangen.

Anno 2070 steckt Sie in die Haut umweltfreundlicher Ecos oder die Erde ausbeutender Tycoons. Aus der Vogelperspektive nehmen Sie als Stadtplaner Inseln in Besitz, erfüllen die Bedürfnisse Ihrer Untertanen und vergrößern Ihre Siedlungen mit dutzenden Produktionsbetrieben. Dabei machen Sie selbst vor dem Meeresgrund nicht Halt, sondern bohren auch dort mit Hilfe einer dritten Fraktion namens Techs nach Öl oder bauen Algen an, aus denen Sie Mahlzeiten für Ihre hungrigen Siedler herstellen.

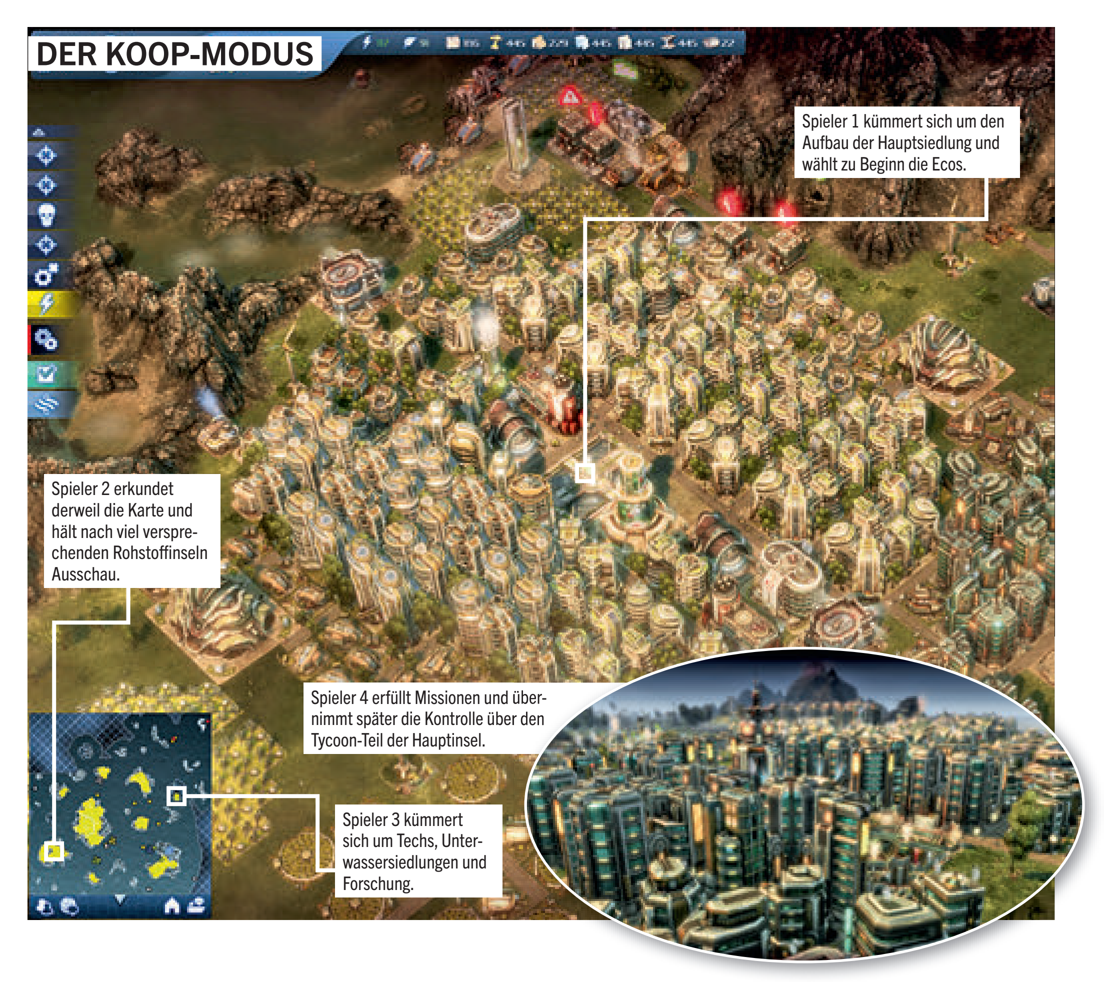
All das funktioniert ebenso in den Online-Partien für bis zu vier Spieler. Diese tragen Sie entweder im Endlosmodus aus, der dank einer Fülle an Startbedingungen eine theoretisch unendliche Anzahl an Zufallskarten ausspuckt. Oder Sie entscheiden sich für eines der sieben Szenarios, die allesamt im Koop zugänglich sind. Wer lieber gegen als mit anderen Menschen spielt, dem stehen nur zwei Szenarien zur Auswahl. Die Einzelkarten verlangen Ihnen die unterschiedlichsten Aufgaben ab. Einmal sollen Sie eine bestimmte Menge Bürger ansiedeln, ein anderes Mal gewaltige Ölmengen fördern, bevor es die Gegner tun.

Apropos Gegner: Bei Spielstart bestimmt der Host, welche KI-Charaktere aus der Riege der computergesteuerten Teilnehmer an der Partie teilnehmen. In einem übersichtlichen Menü nimmt er zudem weitere Einstellungen bezüglich Schwierigkeitsgrad und Siegbedingungen vor. Denn **Anno 2070** gibt Ihnen keine festen Spielmodi vor, sondern lässt Sie nach Belieben Ziele wie „Verdiene 1.000.000 Credits" oder „Errichte ein Monument" kombinieren, um Ihre ganz persönliche Spielerfahrung zu kreieren.

VERBINDUNGSABBRÜCHE & BUGS

Kleine Probleme und technische Unzulänglichkeiten vermiesen manchen Spielern den Spaß an Anno 2070.

Die permanente Online-Anbindung von **Anno 2070** sorgt bei einem kleinen Prozentsatz der Fangemeinde für Probleme. Auch wir bekamen stellenweise auf der Suche nach spannenden Mehrspielerpartien eine Absage von den zentralen Ubisoft-Servern erteilt; die Verbindung zum Rechenzentrum des Publishers machte immer wieder Probleme. Wenn Sie trotz solcher Widrigkeiten eine Partie betreten haben, besteht immer noch die Gefahr, dass die Verbindung zu den anderen Teilnehmern während des Spiels abbricht oder es zu Synchronisierungsfehlern kommt, bei denen der Spielfortschritt der Beteiligten nicht abgeglichen wird. Die Folge: Lags bei der Übermittlung der Daten und schließlich ein Abbruch der Partie. Die Entwickler haben dieses Problem an zwei speziellen KI-Charakteren festgemacht, da in Begegnungen mit ihrer Beteiligung solche Bugs besonders häufig auftreten: Related Designs und Blue Byte empfahlen bei Redaktionsschluss, den Eco-Terrorist Leon Moreau und seine friedliebende Kollegin Tilda Jorgensen nicht zu verwenden.



Der Wettstreit um die größte, schönste und am besten organisierte Metropole sorgt in den Multiplayer-Partien für jede Menge Laune, auch weil Related Designs und Blue Byte die Unterschiede der Eco- und Tycoon-Gruppierungen gut ausbalanciert haben. Zwar besitzen die Tycoons zu Beginn einen Geschwindigkeitsvorteil durch ihre sehr effektiven Produktionsbetriebe und Kohlekraftwerke. Doch ein geschickter Spieler macht dieses Ungleichgewicht im späteren Spielverlauf wett und nutzt seine flinken Hovercraft-Einheiten, um blitzschnell Waren von einer Insel zur anderen zu transportieren oder gegnerische Handelsrouten zu überfallen.

Apropos überfallen: Wer möchte, entscheidet sich bei Spielstart für eine militärische Zielsetzung, etwa die Vernichtung aller Gegner. Dann verändert sich nach der ruhigen Aufbauphase das Spielgefühl: Plötzlich geht es darum, Schiffe vom Stapel laufen zu lassen, Flugzeuge zusammenzuschweißen oder eine Atomrakete abzufeuern.

Der nukleare Sprengkopf wirkt unserem Empfinden nach aber arg harmlos. Denn wenn Sie ihn als Tycoon nach Stunden der Rohstoffbeschaffung endlich in Ihrem Raketensilo auf die Abschussrampe bugsiert und die Zielkoordinaten bestätigt haben, entfaltet das Geschoss am Einschlagsort gerade einmal die Wirkung eines übergroßen Knallkörpers. Weil der Gegner bei solch einem Angriff lediglich ein oder zwei größere Gebäude verliert, lässt der Gegenschlag nicht lange auf sich warten.

Für Zerstreuung neben Aufbau und Kampf sorgt die im Vergleich zu **Anno 1404** neue Forschung. Mit dem umfangreichen Technologiebaum, der Ihnen ab der dritten Zivilisationsstufe Ihrer Bürger zur Verfügung steht, verbessern Sie die Effizienz Ihrer Einheiten und Gebäude. Dank der Arche, Ihrer schwimmenden Basis, übernehmen Sie diese Errungenschaften in folgende Partien. Dadurch erhält das Spiel eine Art Erfahrungspunktesystem, da Sie mit zunehmender Anzahl absolvierter Partien immer mächtigere Forschungen Ihr Eigen nennen.

Das motiviert ebenso wie der Koop-Modus, in dem sich mehrere Spieler die typischen **Anno**-Aufgaben teilen. Allein die Abstimmung der Teilnehmer untereinander fällt schwer, da jeder Spieler jederzeit alles bauen darf. Außerdem dauern die Partien wegen der im Mehrspielermodus deaktivierten Beschleunigungsfunktion extrem lange. Zum Glück dürfen Sie zu jedem Zeitpunkt speichern und das Spiel später fortsetzen. ❑

MEINE MEINUNG |

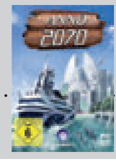
Peter Bathge



„Gemächlicher Wettstreit für lange Abende."

Jenseits all der hektischen Echtzeit-Strategie vom Schlage eines **Starcraft 2** bietet **Anno 2070** gemütlichen Naturen wie mir einen willkommenen Multiplayer-Zeitvertreib. Hier entscheidet nicht die Klickgeschwindigkeit über Sieg oder Niederlage, sondern die langfristige Strategie. Welche Rohstoffinsel schnappe ich mir zuerst? Besiedele ich das Unterwasserplateau mit den vielen Ölquellen in der Nähe meines Widersachers, oder verkrieche ich mich im entlegensten Winkel der Karte und baue langsam meine Flotte auf? Ein großer Spaß! Der Koop-Modus ist mir mit Fremden da schon wieder viel zu hektisch.

ANNO 2070



Ca. € 44,-
17. November 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Related Designs/Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung und Bindung an ein Konto – im Offline-Modus funktionieren auch viele Solo-Features nicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bildhübsch. Nur die teils übertriebenen Überstrahl- und Unschärfeeffekte stören.
Sound: Sehr gute Sprecher in Verbindung mit einem stets passenden Soundtrack
Steuerung: Viel Bedienkomfort dank eines entschlackten Baumenüs. Die Suche nach Produktionsgebäuden gestaltet sich schwer.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zufallskarten, fünf Koop-Szenarien plus zwei gesonderte Mehrspielermissionen
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 925, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 2500/Phenom II X6 1090T, Geforce 560 Ti/Radeon HD 6950, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Sehr junge Spieler fühlen sich eventuell vom komplexen Spielablauf überfordert. Auf virtuelle Gewalt gegen Menschen verzichtet das Spiel komplett – einzig die Atombombe ist bedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.02.6602
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Gelegentlich brach während des Spiels die Verbindung zum Ubisoft-Server ab. Außerdem kam es in einer Partie zu einem Synchronisierungs-Bug, der ein Weiterspielen unmöglich machte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Etliche unterschiedliche Start- und Siegbedingungen
- ➕ Nahezu unendlicher Kartennachschub
- ➕ Spannende Wirtschaftsduelle, übersichtliches Kampfsystem
- ➖ Verbindungsprobleme und Lags
- ➖ Atombombe mit mickriger Wirkung
- ➖ Koop-Modus nur mit disziplinierten Partnern gut spielbar

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

Von: Thorsten Küchler

Der neue Entwickler fährt die einst so grandiose Rennspiel-Reihe frontal gegen die Wand.



Und Sie sehen ... nichts! Das übertriebene Effektgewitter verdeckt die Sicht aufs Wesentliche – die Strecke.



In den Vorgängern ein echter Party-Knaller, jetzt nur okay: Im Stunt-Modus katapultieren Sie Ihren Fahrer durch die Windschutzscheibe.



Einige Spielmodi sind ebenso wirr wie mies ausbalanciert: Hier sollen wir Fässer in Container schubsen – ein nahezu unmögliches Unterfangen.

Flatout 3: Chaos & Destruction

Redakteure wissen: Wenn ein Spiel ohne große Vorankündigung auf den Markt kommt, dann ist das ein schlechtes Zeichen. So auch im Fall von **Flatout 3**: Die neueste Episode der beliebten Arcade-Rennspiel-Serie tauchte Mitte Dezember plötzlich im Steam-Shop auf und – so viel sei gleich geschrieben – sie hätte lieber wegbleiben sollen.

Die erste Überraschung: Das Spiel stammt nicht von Serienerfinder Bugbear. Stattdessen zeichnen die Team 6 Game Studios für **Flatout 3** verantwortlich. Auf deren Konto gehen solch clever betitelte „Genre-Perlen" wie **German Street Racing**, **French Street Racing** und **European Street Racing**. Ähnlich kreativ kommt die Modi-Auswahl von **Flatout 3** daher: Keine Karriere, keine motivierenden Neuerungen, nur eine Challenge-Serie und Einzelrennen. Beide Varianten unterteilen sich wiederum in verschiedene Rennarten: Sie bestreiten Highspeed-Duelle, heizen mit einem Monstertruck durch Offroad-Areale und rammen in einer Arena gegnerische Fahrzeuge kaputt.

Was jedoch stets gleich bleibt, das ist die völlig versemmelte Fahrphysik: Sämtliche Vehikel wackeln übersensibel herum, sobald Sie einlenken wollen. Und wenn dann noch eine Bodenunebenheit dazukommt, heißt es: Abflug in die Prärie. Hinzu kommen KI-Gegner der Marke „Rambo am Steuer". Keine Minute vergeht, in der Sie nicht mindestens fünfmal von der Strecke geschossen werden. Ein Treppenwitz: Bei den Karambolagen wird Ihr Wagen zumeist stark beschädigt, während die Computerfahrer gemütlich weiterfahren.

Fast noch bizarrer gibt sich die Grafik: Denn die sieht deutlich schlechter aus als die von **Flatout: Ultimate Carnage** – und das erschien 2008! „Schlechter" heißt in diesem Fall übrigens nicht spärlicher, sondern eher das Gegenteil: **Flatout 3** verfügt nämlich über einige moderne Effekte, setzt diese aber derart verschwenderisch ein, dass man teilweise kaum noch die Strecke vor Augen sieht. Besonders der maßlose Verwischeffekt beim Aktivieren des Nitroturbos ist ein absolutes Unding.

Wen wundert's, dass auch die Soundkulisse prima zum Untertitel **Chaos & Destruction** passt: Billig-Rock kombiniert mit blechernen Geräuschen? Nein danke, ohne uns. ❑

MEINE MEINUNG |

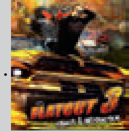
Thorsten Küchler



„Serien-Erfinder Bugbear sollte Klage einreichen!"

Meine Reaktion bei der Ankündigung: „Juhu, ein neues **Flatout**!" Meine Gedanken nach fünf Spielminuten: „Oh, wohl den falschen Titel installiert." Meine Meinung nach sechs quälend langen Stunden mit **Flatout 3**: „Was soll dieser Mist?" Es ist mir schlichtweg ein Rätsel, wie man die Fahrphysik (ehemals das Aushängeschild der Reihe) eines Rennspiels derart konsequent vermurksen kann. Und es ist noch verwunderlicher, dass offenbar niemand bemerkt hat, wie nervig all die schäbigen Grafikeffekte sind. Es fällt mir schwer, diesem Hubraum-Horror positive Seiten abzugewinnen. Wobei: Der Name des Spiels erinnert an **Flatout 2** – das war toll!

FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION



Ca. € 30,-
13. Dezember 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Team 6 Game Studios
Publisher: Strategy First
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Steam-Account und müssen das Spiel dort online freischalten.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Völlig übertriebene Licht- und Verwischeffekte, rudimentäre Fahrzeugmodelle, karge Umgebungen
Sound: Eintönige Rockmusik und seltsam dröhnende Motorengeräusche
Steuerung: Egal ob mit der Tastatur, mit einem Gamepad oder mit einem Lenkrad, die Autos reagieren viel zu sensibel und unpräzise.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Standard-Rennen, Stunts, Offroad, Arena-Kämpfe (in zwei Varianten) und Highspeed-Rennen
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

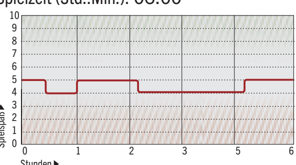
Minimum: Zweikernprozessor mit 2GHz, Geforce 8600 oder Radeon X2600, 2 GB RAM, 16 GB Festplattenspeicher, Windows XP/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Rennen sind ebenso chaotisch wie unbedenklich. Allerdings fliegen bei den Stunt-Modi im Gegensatz zu den Vorgängern keine Crashtest-Dummys, sondern realistische Fahrer herum.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Bis auf einige Bildratenwackler und Grafikfehler kam es bei unserem Test zu keinen auffälligen Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ordentliche Spielmodi-Vielfalt
- ➕ Erträglicher Stunt-Modus
- ➕ Fast alle Rennvarianten auch im Mehrspieler-Modus verfügbar
- ➖ Völlig effektüberladene und dennoch unansehnliche Grafik
- ➖ Die furchtbare Fahrphysik sorgt für Unfälle am Fließband.
- ➖ Unfaire KI-Piloten, deren Autos noch dazu kaum Schaden nehmen
- ➖ Einige Rennvarianten sind verkorkst und nahezu unspielbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **44**

Von: Stefan Weiß

Eine Feature-Liste, die aus allen Nähten platzt – wer damit klarkommen will, braucht viel Sitzfleisch und Geduld.


Das Höchste der Grafikgefühle im meist tristen Gelände sind solche mittelprächtigen Explosionen im Spiel.

Steel Armor: Blaze of War

Auf dem schmucklosen, schlichten Statistikbildschirm ist „Leichter Sieg" zu lesen, doch erschließt sich uns nicht, wieso! Willkommen im wohl undurchsichtigsten Militärsimulator dieser Tage – **Steel Armor**.

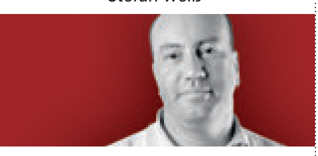
Vom Hersteller als die „ultimative Panzersimulation" betitelt, rumpelt der unbequeme Strategie- und Simulationsmix auf unsere Festplatte. Im Gepäck: drei historisch angehauchte Feldzüge, in denen Sie sich mit Gefechten in Afghanistan, Angola, Irak und im Iran befassen. Dabei kommandieren Sie Infanterie-, Unterstützungs- und Panzereinheiten, kümmern sich um Nachschub, um strategische Abläufe und schlüpfen selber in die Rolle von Panzerkommandant, Fahrer, Bordschütze oder Techniker.

Zeitlich tummeln Sie sich in den 80ern und greifen auf einen entsprechenden Fuhrpark zurück. Die im Spiel enthaltenen Modelle wie etwa der russische T-55-Panzer sind akkurat nachgebildet, sogar die Inneneinrichtung ist komplett funktionsfähig.

Die Krux bei Steel Armor ist, dass die Entwickler zu viel gewollt haben. Die Spielzüge starten mit rundenbasierten Aktionen, für die Sie zig Schaltflächen, Infotafeln und Menüs anklicken, durchlesen und im Kopf behalten müssen, um auch nur ansatzweise zu kapieren, wie der ganze Militärapparat im Spiel funktioniert. In den anschließenden Echtzeitgefechten befinden Sie sich an Bord eines Panzers, wissen aber nie so recht, was Sache ist. Schlimmer noch, es gibt viel zu wenig Feedback darüber, inwieweit sich die zuvor getroffenen Befehle auswirken und ob sie es überhaupt tun. Der vom Hersteller angepriesene Realismus besteht nur in der Theorie; so fragen wir uns, wofür die ganze Ballistik sein soll, wenn die Physik im Spiel fehlerhaft ist. Auch nach Stunden spielt sich das Ganze viel zu zäh. Schade! ❑

MEINE MEINUNG |

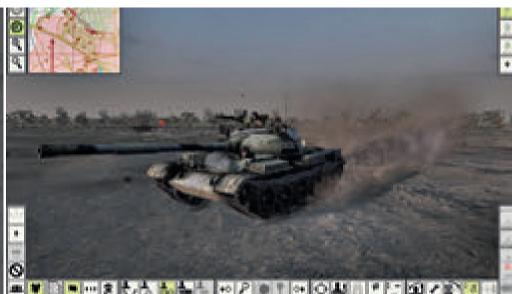
Stefan Weiß



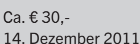
„Simulation? Gerne, aber doch nicht so!"

Ich habe nichts dagegen, mich richtig in ein Spiel reinknien zu müssen, um durch vielfältige und verschachtelte Menüs durchzusteigen. Am Ende muss es die Motivation sein, die mich bei Laune hält. Aber genau dabei haben die Entwickler von **Steel Armor** versagt; sich zu sehr in all den Details im Spiel verzettelt. Strategische Planung, Organisation von Nachschub und Reparatur, Steuerung der Truppen, Geschossbalistik, Panzerungssysteme, Reserve-Einheiten – **Steel Armor** erweist sich als völlig überfrachtet. Dazu soll man kommandieren, fahren, schießen und für all das mehr als 120 Tastaturbefehle büffeln, nur um sich am Ende frustriert über nicht nachvollziehbare KI-Mängel zu ärgern.

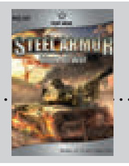
Im Rundenmodus bewegen und befehligen Sie Ihre Truppen auf solchen Militärkarten. Die grauen Schaltflächen öffnen Ihnen verschiedene Menüs.


Nicht nur in der strategischen Phase, sondern auch bei den in Echtzeit stattfindenden Gefechten müssen Sie eine Vielzahl an Buttons benutzen.

STEEL ARMOR: BLAZE OF WAR



Ca. € 30,-
14. Dezember 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation-Strategie-Mix
Entwickler: Graviteam
Publisher: UIG Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe verfügbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schlichte Menüs und ein unspektakulärer 3D-Modus kennzeichnen die Grafik dieses Genre-Mixes.
Sound: Mittelmäßige Musikuntermalung, dafür gehen die Soundeffekte in Ordnung
Steuerung: Komplex und in keinster Weise einsteigerfreundlich. Rund 120 Tastaturbefehle müssen Sie beherrschen, um klarzukommen – das ist einfach zu viel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

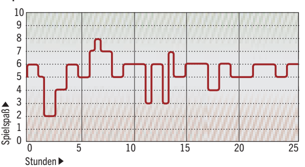
Minimum: Intel 2,4 GHz/AMD Athlon 2000, Geforce 6600/Ati Radeon 9500, 512 MByte RAM
Empfehlenswert: Intel 3,0 GHz/AMD Athlon 64 X2 4200, Geforce 7600/ Ati Radeon X 1600, 2 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die groß angelegten militärischen Operationen laufen überwiegend schematisch auf strategischen Karten ab. Im 3D-Modus hingegen sieht man auch schon mal brennende Soldaten über das Schlachtfeld laufen. Auf explizite Bluteffekte verzichtet das Spielgeschehen jedoch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00



Die Testversion lief stabil und zeigte keinerlei Abstürze. Auch beim häufigen Wechseln auf die Windows-Oberfläche und zurück ins Spiel per Tastenkombination „Alt" und „Tab" gab es keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Basiert auf realen Szenarien
- ➕ Akribisch nachgebildete Panzer
- ➖ Völlig überfrachtete Steuerung
- ➖ Unzureichendes Tutorial, als Spieler muss man vieles alleine herausfinden
- ➖ Feature-Overkill, der viel zu oft für Frust- statt für motivierende Spielspaß-Erlebnisse sorgt
- ➖ Fehlerhafte Physik und KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **54**



An Waffen(aufrüstungen) und Gegnertypen mangelt es in The Haunted nicht – an spielerischer Abwechslung schon.

Haben wir im Modus Inferno die letzte der vier Runden hinter uns, müssen wir in der Hölle gegen Abaddon ran.

Von: Jürgen Krauß

Hat die Hölle mal wieder Tag der offenen Tür, sind wir zur Stelle!

The Haunted: Hell's Reach

Das Konzept von **The Haunted** könnte einfacher kaum sein: Hölle auf, Monster raus, immer feste drauf! Diese stumpfe Erfahrung machen Sie in der leicht versetzten Schulterperspektive, die das blutige Geschehen trotz oft hinter Ihnen auftauchender Gegner relativ übersichtlich bleiben lässt. In allen vier kooperativen und kompetitiven Spielmodi gibt es zwar kleinere Finessen, doch gilt es im Grunde immer nur, Monster zu verdreschen. Und zu erschießen. Und mit aufgewerteten Waffen zu erschießen. Und mit Anlauf zu verdreschen. Bis keine Monster mehr da sind und kurz darauf alles wieder von vorne losgeht. Diese steten, kaum motivierenden Wiederholungen wären gar nicht das Problem, viel mehr nervt es, dass es jede Runde aufs Neue lange, zähe Minuten dauert, bis wir unsere Waffen auf einen interessanten Level aufgewertet und die Angriffe eine herausfordernde Aggressivität entwickelt haben.

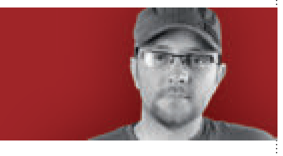
Den Eindruck, dass es um Technik und Lokalisation nicht allzu gut bestellt ist, gewannen wir schon im Menü bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads: Dort steht neben „Hart" auch „Hard" zur Auswahl – unglücklich. Immerhin haben die Indie-Entwickler darauf verzichtet, die Audiokommentare der Spielfiguren ins Deutsche zu übersetzen. Bei Sätzen wie „Jetzt weißt du, was es braucht, um dein Gesicht zu zerschmettern" würde selbst Duke Nukem die Schamesröte ins Gesicht steigen. Aber wir wollen ja nicht päpstlicher sein als der Benedikt und sehen gern über ein paar technische Schwächen hinweg – erblicken dann aber auch nur ein stumpfes, blutiges und wirres Actionspiel, das aber bestimmt den einen oder anderen anspruchsarmen Fan finden wird. ❑



Online und mit drei Mitspielern kommt schon fast so etwas wie Spielspaß auf.

MEINE MEINUNG |

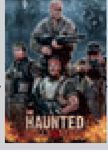
Jürgen Krauß



„Ab und zu darf's gern auch mal stumpf sein."

In der Tat empfinde ich es nach Wochen voller **Battlefield** und **Call of Duty** schon als erfrischend, in **The Haunted** den Kopf abzuschalten und stupide draufloszuballern – ein gutes Spiel ist es deswegen trotzdem nicht. Halten Sie sich besser gar nicht erst mit dem Einzelspielermodus auf, zu viert ist das Ganze nämlich schon weit weniger schmerzhaft.

THE HAUNTED: HELL'S REACH



Ca. € 10,-
25.10.2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: KTX Software
Publisher: Valusoft
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz Unreal-Technik kann **The Haunted** optisch nicht wirklich punkten.
Sound: Vor allem die peinlichen Kommentare der Charaktere fallen negativ auf.
Steuerung: Gerade Nahkampf- und Sprungattacken sind oft etwas hakelig, ansonsten: Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben kooperativen Mehrspielermodi stehen auch kompetitive Spielarten zur Verfügung, in denen eine Partei die Monster spielt.
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

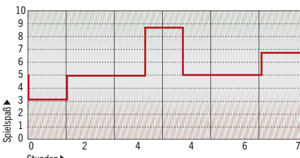
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit Shadermodel 3.0 und 256 MB, 4 GB HDD

JUGENDEIGNUNG

Das Spiel wurde von der USK nicht geprüft, spart aber nicht mit Blut und Gewaltdarstellung – es ist also für Jugendliche nicht geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Als Grundlage für diesen Test diente die Verkaufsversion von **The Haunted**, die auf Steam erhältlich ist. Während des gesamten Testzeitraumes traten keinerlei technische Probleme auf, allerdings gab es regelmäßige Lags im Online-Modus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Coole Waffenupgrades
- ➕ Zahlreiche Gegnertypen
- ➕ Viele Spielvarianten
- ➖ Viel zu lange Ruhephasen
- ➖ Krudes Balancing, vor allem im 4-gegen-4-Spielmodus
- ➖ Keine echte Motivation
- ➖ Lags im Online-Modus
- ➖ Übersetzungsfehler und peinliche Kommentare
- ➖ Nicht alles wurde zu Ende gedacht

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **66**

Von: Felix Schütz

Ein Klassiker der Indie-Szene ist endlich zurück – und hat sich trotz HD-Behandlung kaum verändert.



Die rund 20 Bosskämpfe in **Cave Story+** sind zwar manchmal fordernd, aber nie unfair.

▼ Die kitschige, sympathische Story wird in schlichten Textfenstern erzählt – auch hier bleibt das Spiel seinem Retro-Konzept treu.

Besiegte Monster hinterlassen solche gelben Dreiecke. Sammelt der Held genügend davon ein, verbessert sich der Level seiner ausgewählten Waffe.

Cave Story+

Fast fünf Jahre lang hatte der Japaner Daisuke Amaya an **Cave Story** gearbeitet. Das Action-Adventure, das der junge Spiele-Fan im Alleingang programmierte, erschien im Jahr 2004 für PC – schon kurz darauf avancierte es zum Indie-Hit, bis heute hat es zahllose Fans gefunden.

Amaya bleibt seinem Baby treu: Nach Portierungen für Nintendo Wii und 3DS hat er sich nun wieder dem PC zugewandt und mit **Cave Story**+ eine kommerzielle, leicht überarbeitete HD-Version seines Klassikers veröffentlicht. Die Verbesserungen dieser Fassung sind überschaubar: drei wählbare Spielerstände, schärfere 2D-Grafiken, überarbeitete Musik, ordentliche Gamepad-Unterstützung und ein paar neue Spielmodi wie zum Beispiel Boss Rush. Ansonsten bleibt aber alles beim Alten, und das ist in Ordnung so, denn das Spiel hat nichts von seinem Reiz verloren.

Cave Story+ ist eine gelungene Hommage an Konsolenklassiker wie **Metroid** oder **Castlevania**. Die Story handelt von einem kleinen Männlein, das eine unterirdische Höhlenwelt voll hasenartiger Wesen erforscht, die – da ist man um kein Klischee verlegen – von einem bösen Wissenschaftler bedroht werden. Der Held hüpft, rennt und ballert sich nun durch eine Vielzahl von Levels, klaubt neue Ausrüstung auf, erschließt damit weitere Bereiche der Spielwelt und meistert mehr als 20 Bosskämpfe. Gute Spielbarkeit, viele Geheimnisse und ein fairer Schwierigkeitsgrad halten die Motivation aufrecht. Geübte Spieler sind zwar in sechs bis acht Stunden durch, doch dank unterschiedlicher Enden und vieler Extras lässt sich deutlich mehr Zeit mit **Cave Story**+ verbringen.

Auch der Retro-Stil ist gelungen: Die Musik dudelt im Geiste ehrwürdiger 8-Bit-Klassiker, auf Sprachausgabe wird gleich ganz verzichtet. Die farbenfrohe Grafik erinnert im positiven Sinn an Konsolenspiele der (sehr) frühen 90er-Jahre, ist also bewusst detailarm und schlicht gehalten. Wer mag, darf außerdem mit der pixeligen Grafik und dem Sound des Freeware-Originals spielen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Schönes Comeback eines Indie-Klassikers“

Schon das Original von 2004 habe ich seinerzeit gerne gespielt und nun habe ich auch meinen zweiten Durchgang mit der Plus-Version hinter mir. Ein schönes Spiel! Ich liebe ja alles, was nur entfernt nach Nintendos **Metroid** riecht, und **Cave Story**+ kommt seinem großen Vorbild immerhin recht nahe. Ein hübscher Retro-Stil, gute Spielbarkeit und eine nette Story – das ist mir die zehn Euro allemal wert. Nur schade, dass Amaya-san nicht auch das grafisch aufgemotzte 3D-Remake des Spiels anbietet, das zuletzt für den Nintendo 3DS erschien – damit hätte er auf dem PC sicher noch mehr neue Fans gefunden.

CAVE STORY+

Ca. € 10,-
22. November 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Studio Pixel, Nicalis
Publisher: Studio Pixel, Nicalis
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur als Download über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bewusst schlichter Retro-Stil, der vor allem in Bewegung überraschend viel Charme versprüht
Sound: Eingängiges 8-Bit-Gedudel, das gut zur Retro-Aufmachung passt. Sprachausgabe gibt's nicht.
Steuerung: Per Tastatur umständlich, mit einem Gamepad spielt sich's aber gut und präzise.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

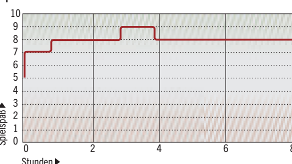
Minimum (Herstellerangaben): Einkern-CPU, 128 MB RAM, Grafikkarte mit 64 MB, 64 MB Festplattenspeicher
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Zweikern-CPU, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die inhaltlich identische Wii-Version hat von der USK eine Freigabe ab 6 Jahren erhalten. Die PC-Fassung wurde noch nicht geprüft. Obwohl viel geschossen wird, ist der Spielverlauf frei von Blut- oder Gewalteffekten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Version über Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wir spielten **Cave Story** bereits zuvor in seiner Ursprungsversion. Die neue Version **Cave Story**+ haben wir noch mal etwa acht Stunden lang gespielt, dabei traten keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierender Mix aus Erkundung, Geschicklichkeit und Kämpfen
- ➕ Sympathischer Retro-Grafikstil
- ➕ Präzise Steuerung per Gamepad
- ➕ Niedliche Story
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Ordentlicher Umfang
- ➕ Grafiken und Musik aus der Originalfassung auf Wunsch enthalten
- ➖ Relativ wenige Items und Secrets
- ➖ Gelegentliche Orientierungslosigkeit
- ➖ 3D-Remake (erschien nur für Nintendo 3DS) ist nicht enthalten
- ➖ Für 10 Euro zu wenig Neuerungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** 81

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

Batman: Arkham City

Das grandiose Batman-Abenteuer begeisterte im Test. Aber löst es auch den exzellenten Vorgänger als Action-Empfehlung im Einkaufsführer ab?

Die Pro-Argumente

Wo sollen wir anfangen? Die Story ist wendungsreich, die Atmosphäre dank hervorragend umgesetzter Comic-Charaktere irre dicht, das Spielareal riesig, die Kämpfe spielen sich flüssig und die Soundkulisse ist erste Sahne.

Die Contra-Argumente

Wer an diesem Spiel Kritikpunkte festmachen will, muss lange suchen. Einzig die schlechte Direct-X-11-Einbindung und die schiere Menge an Gadgets, die Einsteiger zu Beginn erschlägt, sind zu bemängeln.

Das Ergebnis

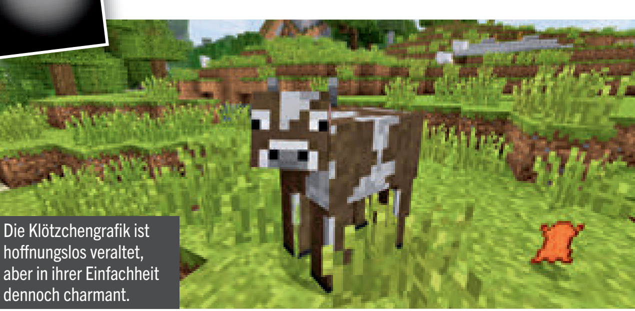
Sechs Redakteure waren vom zweiten Auftritt des Flattermanns hingerissen und empfehlen ihn anstelle von **Arkham Asylum** allen Lesern; nur ein redaktionsinterner Superschurke stimmte dagegen. ❑



Neben Batman steuern Sie auch die agile Catwoman durchs düstere Arkham.

NEUZUGANG

Minecraft



Die Klötzchengrafik ist hoffnungslos veraltet, aber in ihrer Einfachheit dennoch charmant.

Minecraft ist eine Revolution in der Spielelandschaft. **Minecraft** sprengt Genregrenzen. **Minecraft** fesselt selbst Menschen an den Monitor, die PC-Spiele ansonsten meiden. Aber ist **Minecraft** auch ein Spiel, das wir Ihnen uneingeschränkt im Einkaufsführer empfehlen?

Die Pro-Argumente

Minecraft ist eine einzige, gewaltige Innovation. Mit seiner kompletten spielerischen Freiheit setzt es der eigenen Kreativität keinerlei Grenzen; Sie dürfen sich in seinen riesigen Pixelwelten nach Herzenslust austoben und Ihrer Fantasie beim Bau freien Lauf lassen. Das komplexe Handwerkssystem lässt selbst das Crafting in vielen Online-Rollenspielen alt aussehen.

Die Contra-Argumente

Dem Spiel ist seine Indie-Herkunft anzumerken. Selbst die finale Version weist besonders im Mehrspielermodus noch einige Bugs und Probleme auf. Außerdem stehen Einsteiger zu Spielbeginn auf verlorenem Posten und das Achievement-System wirkt unfertig.

Das Ergebnis

Einstimmige Entscheidung: Die sieben Redakteure legen **Minecraft** jedem Leser ans Herz, der sich gerne auf neue Spielkonzepte einlässt, ein Faible für Legosteine besitzt und viel, viel Zeit hat. ❑

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
Held Ezio meuchelt im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Nebenbeschäftigungen. Der Nachfolger **Revelations** führt die Geschichte zu einem befriedigenden Abschluss.

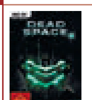
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



NEUZUGANG

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum**.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



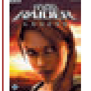
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90

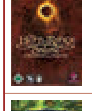


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

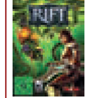
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



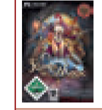
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



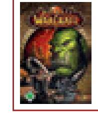
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Inhalte, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



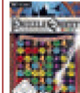
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



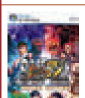
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

NEUZUGANG



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasien Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

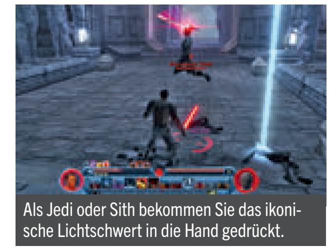
Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



ENTSCHEIDUNG VERTAGT

Star Wars: The Old Republic

Als Jedi oder Kopfgeldjäger durch die Online-Galaxie stromern – ist uns das eine Empfehlung wert?



Als Jedi oder Sith bekommen Sie das ikonische Lichtschwert in die Hand gedrückt.

Die Pro-Argumente
The Old Republic ist das erste Online-Rollenspiel mit Vollvertonung – ein Plus für die Atmosphäre, die vor allen von Dialogen profitiert, in denen Sie aus verschiedenen Antworten wählen. Die tollen Charakterklassen und die mitreißende Handlung motivieren.

Die Contra-Argumente
Bei Quests und Kämpfen setzt das Spiel kaum neue Impulse. Zudem bietet das Handwerkssystem wenige Optionen und die coolen Raumkämpfe verlaufen linear.

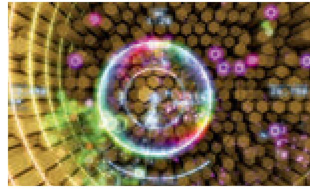
Das Ergebnis
Zum Redaktionsschluss ließ sich noch nicht abschätzen, wie lange die Inhalte für hochstufige Spieler unterhalten. Daher liefern wir unsere Entscheidung in Ausgabe 02/2012 nach. ❑

Peter empfiehlt



Waves
Getestet in Ausgabe: -

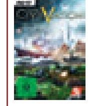
Bunte Farben, krachende Explosionen und ein hervorragender Techno-Soundtrack, der sich dem Spieltempo anpasst: Das zeichnet **Waves** aus, ein Indie-Ballerspiel, bei dem Sie aus der Vogelperspektive bunte Bälle und Achtecke abschießen. Jede Partie findet auf derselben runden Oberfläche statt, lediglich die Zusammensetzung der Gegner ändert sich mit fortschreitender Spieldauer und wachsendem Erfahrungspunktebalken des Spielers. Spielziel ist es, möglichst gewaltige Highscores zu erzielen und diese online mit seinen Freunden zu vergleichen. Die meisten Punkte gibt es, wenn Sie Kombo-Abschüsse nutzen und dabei ausgiebigen Gebrauch von der Zeitlupenfunktion machen. Das hektische Treiben ist ein großer Spaß, auch wenn es sich trotz fünf Spielmodi schnell totläuft. **Waves** gibt es lediglich als kostenpflichtigen Download über Steam (www.steampowered.com) zu kaufen.



Untergenre:	Action
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Squid In A Box
Wertung:	-

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



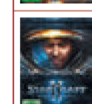
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



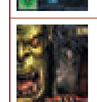
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



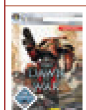
Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und hervorragendem Waffengefühl ist der dritte Teil online so schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

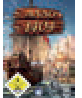


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



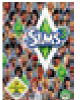
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und beschäftigt lange. Wer ein modernes Szenario bevorzugt, spielt den Nachfolger **Anno 2070**.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

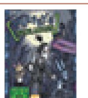
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



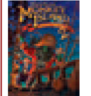
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



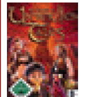
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



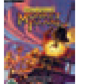
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Battlefield 3: Back to Karkand



Mit der pazifischen Insel Wake Island verbinden Spieler von **Battlefield 1942** und **Battlefield 2** viele Erinnerungen – in **Back to Karkand** feiert die Karte ein Comeback.

Die brandneue Erweiterung zu **Battlefield 3** kommt zum perfekten Zeitpunkt. Inzwischen kennen wir die Waffen, Klassen und Maps des Shooters so gut, dass Abwechslung höchst willkommen ist – insbesondere wenn sie nichts kostet. Das Map-Pack ist für alle Käufer der Limited Edition von **Battlefield 3** nämlich gratis! Die Maps aus dem **Back to Karkand**-Paket entstammen dem Klassiker **Battlefield 2**, wurden aber allesamt überarbeitet. Es erwarten Sie Einsätze auf Wake Island, Sharqi-Halbinsel, Golf von Oman sowie der Angriff auf Karkand. Die vier Karten bieten spannende neue Szenarien von der temporeichen Insel-Eroberung mit vielen Flankenmanövern bis hin zum zermürbenden Häuserkampf. Erfreulich: In einigen der neuen Maps lassen sich viele Gebäude komplett zerstören. Fans von **Bad Company 2** wird es freuen, schließlich spielte Zerstörung auf den bisherigen **Battlefield 3**-Maps keine allzu große Rolle. Neben neuen Shooter-Spielplätzen bringt die Erweiterung auch zehn neue Waffen, drei frische Fahrzeuge sowie zwölf zusätzliche Aufträge mit sich. Das sind Spezialziele, die Sie im Verlauf mehrerer Matches erfüllen und damit die neuen Waffen freischalten. Kurzum: Noch mehr Fortschrittsbalken nach dem Ende einer Runde. Noch mehr Anreize, gleich noch ein wenig weiterzuzocken. Alles in allem ist **Back to Karkand** eine rundum gelungene Erweiterung, auch wenn sie „nur" auf Klassik-Karten setzt. Dafür ist sie für die allermeisten Spieler gratis. Denn kaum jemand dürfte nicht im Besitz der Limited Edition von **Battlefield 3** sein. Falls Sie zu diesem kleinen Prozentsatz gehören, müssen Sie für den DLC 15 Euro berappen. Hoffen wir, dass auch zukünftige Download-Pakete einen solch ordentlichen Umfang bieten. Und hoffen wir, dass uns Dice als Nächstes mit brandneuen Karten versorgt!

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



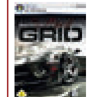
F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

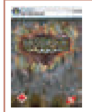


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

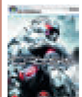


Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93

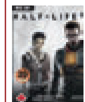
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Felix empfiehlt

Costume Quest
Getestet in Ausgabe: -

Seit dem großartigen **Psychonauts** ist Double Fine (**Brütal Legend**) dem PC leider ferngeblieben. Bis jetzt: Mit **Costume Quest** hat das von Tim Schafer (**Day of the Tentacle**) gegründete Studio nun endlich wieder einen Titel für den Rechenknecht umgesetzt. **Costume Quest** basiert auf einer wunderbaren Spielidee: An Halloween wird eine amerikanische Kleinstadt von Monstern heimgesucht und nur eine Gruppe mutiger Kinder kann die Bösen stoppen. Denn dank ihrer selbst gebastelten Kostüme verwandeln sich die Kleinen in Ritter, Raumkämpfer und Superhelden – die Fantasie der Kinder wird hier buchstäblich zur Waffe. Abseits der tollen Grundidee ist **Costume Quest** jedoch nur solides Mittelmaß: Die nett inszenierten Kämpfe laufen rundenbasiert ab und bieten weder Tiefgang noch Abwechslung. Zwischen den häufigen Gefechten erforschen die Kinder eine Handvoll verzweigter Levels, in denen sie simple Quests lösen, Süßigkeiten sammeln oder nach Bauteilen für neue Kostüme suchen. Obwohl **Costume Quest** damit im Grunde ein Rollenspiel ist, gibt es weder richtige Charakterpflege noch Entscheidungsfreiheit. Die Geschichte wird in witzigen Dialogen erzählt, die aber leider keine Sprachausgabe bieten. Wer Double Fines niedliches Werk nach etwa sechs Stunden beendet hat, kann sich an dem DLC **Grubbins on Ice** versuchen, der im Kaufpreis inbegriffen ist und noch mal zwei Stunden Spielzeit bietet. Als niedlicher Zeitvertreib ist **Costume Quest** zwar völlig in Ordnung, doch wer ein Rollenspiel mit fordernden Kämpfen, motivierender Charakterentwicklung oder zumindest etwas Anspruch sucht, der wird hier nicht glücklich. Trotzdem gefällt mir das Spiel, was vor allem an der sympathischen Grundidee liegt. **Costume Quest** ist nur über Steam (www.steampowered.com) erhältlich.

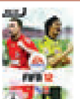
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Double Fine Productions
Wertung:	-



Ein charmanter Grafikstil und witzige Dialoge zeichnen **Costume Quest** aus. Spielerisch läuft sich das simple Prinzip aber schnell tot.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



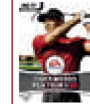
NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



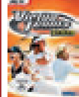
PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--





Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



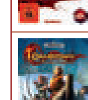
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



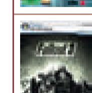
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



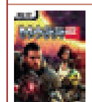
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



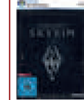
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



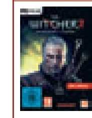
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



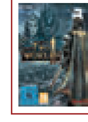
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

MAGAZIN 01 | 12

RÜCKBLICK So war 2011 …

Seite 102



… FÜR DIE PC GAMES

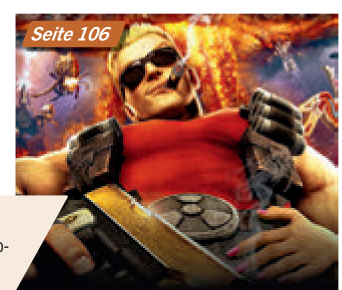
Wir küren die größten Aufreger, das coolste PCG-Cover und die wichtigsten Spiele des Jahres.

Seite 104

… FÜR DIE LESER

Sneak Peeks, Podcast-Geschenke und Leserzuschriften: das haben wir mit Ihnen gemeinsam erlebt.

Seite 106

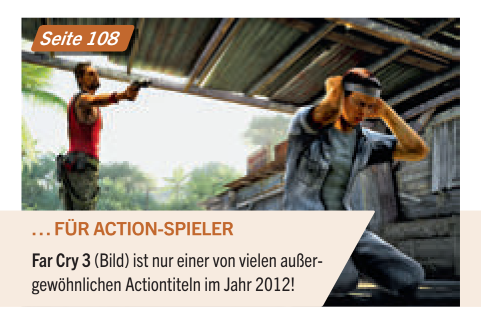


… FÜR DIE SPIELEBRANCHE

Im letzten Jahr gab es einige handfeste Skandale, coole Trends und diverse Comebacks namhafter Serien.

AUSBLICK So wird 2012 …

Seite 108



… FÜR ACTION-SPIELER

Far Cry 3 (Bild) ist nur einer von vielen außergewöhnlichen Actiontiteln im Jahr 2012!

Seite 110



… FÜR STRATEGIESPIELER

Mit der Veröffentlichung des zweiten Teils von **Starcraft 2** rechnen wir fest. Was kommt noch?

Seite 111



… FÜR SPORT- UND RENNSPIELER

In **Dirt: Showdown** (Bild) geht es deutlich actionreicher zu als in den Vorgängern.

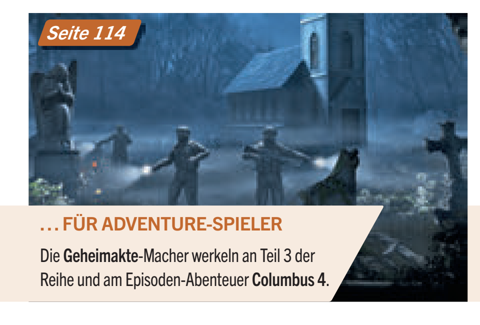
Seite 112



… FÜR ROLLENSPIELER

Kingdoms of Amalur: Reckoning und **Mass Effect 3** (Bild) streiten im Frühjahr um Käufer.

Seite 114



… FÜR ADVENTURE-SPIELER

Die **Geheimakte**-Macher werkeln an Teil 3 der Reihe und am Episoden-Abenteuer **Columbus 4**.

Seite 115



… FÜR ALLE SPIELER

Welche Trends kommen nächstes Jahr auf uns zu? Erleben wir einen 3D-Spiele-Boom?

Erklärt: Besondere Elemente in unserem Ausblick

STEMPEL

An diesen beiden Auszeichnungen erkennen Sie außergewöhnliche Titel. Als Most Wanted bezeichnen wir vornehmlich bekannte Spiele, auf die wir uns aus diversen Gründen ganz besonders freuen. Unseren Geheimtipp-Stempel erhalten Titel, die vielleicht noch nicht ganz so bekannt sind, von denen wir uns aber dennoch so einiges versprechen. ❑



GENRE-TRENDS

IN sind …	Out sind …
▪ Traditionelles 2D-Gameplay	▪ Vollständige 3D-Grafik
▪ Comedy- und Krimigeschichten	▪ Piraten und Affen (leider)
▪ Indie-Entwicklungen	▪ Ego-Perspektive

FAZIT

Innovationen bleiben auch 2012 aus. Klassisches Gameplay, ein guter Mix aus Fortsetzungen und frischen Ideen, mehr Indie-Entwicklungen – so darf's gern weitergehen.

GENRE-TRENDS

Was erwarten wir uns von den einzelnen Genres für 2012? Werden Adventures wieder rätsellastiger und Shooter noch abwechslungsreicher? Der schicke Pfeil zeigt an, ob es mit dem jeweiligen Genre nächstes Jahr auf- oder abwärts geht. ❑

SO WAR 2011...

... für die PC Games



Glücklicher Gewinner: Jan Suberg

Unsere Cover des Jahres

Links sehen Sie unser liebstes Cover des Jahres 2011. Es prangt auf der Ausgabe 05/2011 und zeigt den Dovahkiin aus **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in beeindruckender Pose. Fell, Metall und Leder scheint PC-Games-Redakteure also anzuziehen. Der martialische Krieger aus **Skyrim** gewann übrigens nur äußerst knapp in der Wahl um das Cover des Jahres. An zweiter Stelle steht Held Alcatraz aus **Crysis 2**, der das Cover der Ausgabe 02/2011 ziert.

Auf der rechten Seite erblicken Sie das Titelbild, das uns Redakteuren aus allen zwölf Ausgaben 2011 am wenigsten gefallen hat: Es zeigt eine Szene aus **Anno 2070**. Zu sehen gab es das Cover auf Ausgabe 10/2011. Chefredakteurin Petra Fröhlich dazu: „Normalerweise setzen wir bei Titelmotiven ja auf dynamische Figuren. Leider gibt's das bei **Anno** nicht." Sehen Sie, das Spielszenario ist also schuld. ❑



Der Horn des Jahres

Ein allmonatliches Ritual. Geliebt und gefürchtet unter den Redakteuren, geboren aus einer Unachtsamkeit: Jeden Monat vergeben wir den Horn des Monats, eine Auszeichnung, die lustige, lästige, fahrlässige und ärgerliche Tippfehler der Redaktion kührt. Zum Abschluss des Jahres wählen wir aus allen zwölf Gewinnern von 2011 den Jahressieger. Eine zweifelhafte Ehre, keine Frage. Die Wahl fiel äußerst knapp aus, doch ein Kandidat erhielt die Mehrheit an Stimmen: Wir gratulieren unserem ehemaligen Praktikanten Jan Suberg, der in Ausgabe 4/2011 schrieb: „... bieten sich häufig Möglichkeiten, Engstellen taktisch auszunutzen, um Gegner an einem Ort zu massieren." Nun mag der schlaue Leser denken, dass diese Aussage ja vollkommen korrekt ist. Das stimmt, doch allein die Doppeldeutigkeit und Vorstellung, dem Gegner erst einmal eine ausgiebige Massage zu gönnen, ließ uns tagelang kichern. Jan Suberg laden wir hiermit höflich noch einmal in die Redaktion ein: Bitte ein paar Liter Massageöl mitbringen! ❑

Unsere Höhepunkte des Jahres

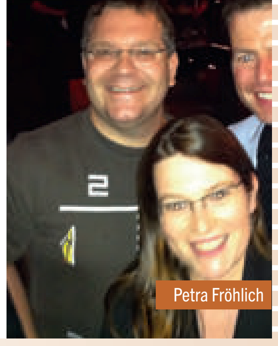
Für uns Redakteure geht ein aufregendes Jahr zu Ende. Gerade die letzten Monate beweisen, dass 2011 vor allem ein Jahr der absoluten Top-Spiele war, etwa solch sündhaft teurer Megaproduktionen wie **Call of Duty: Modern Warfare 3** oder **Star Wars: The Old Republic**. Umso mehr freuen wir uns aber auch über den Erfolg von Indie-Spielen wie **Minecraft**, die ohne große PR-Kampagne zu Weltruhm gelangen. Ein Höhepunkt des Jahres war für uns außerdem die Spielemesse Gamescom. Die hatte so viele Besucher wie noch nie und gab uns die Möglichkeit, mit Ihnen, liebe Leser, eine Runde zu plaudern. Allein deshalb freuen wir uns bereits auf 2012! ❑



Minecraft

Call of Duty: Modern Warfare 3

Mein Höhepunkt 2011:
Verleihung der BÄM!-Awards im Rahmen der Gamescom – inklusive Laudator Elton und tollen Gästen wie **WoW**-Chef-designer Tom Chilton.
Mein Spiel des Jahres:
Crysis 2, gefolgt von **L. A. Noire**
Wünscht sich für 2012:
Erstens: **Diablo 3** noch im 1. Halbjahr. Zweitens: **GTA 5** für PC und Konsole gleichzeitig – bitte nicht wieder monatelang warten lassen, Rockstar!



Petra Fröhlich

Mein Höhepunkt 2011:
Der Besuch des **Diablo**- und **Torchlight**-Schöpfers Max Schaefer: Was als verhaltenes Probespielen begann, endete in einem urkomischen Abend mit Würstchen, Schnaps und reichlich Bier – tolle Anekdoten inklusive.
Mein Spiel des Jahres:
Batman: Arkham City, dicht gefolgt von **Limbo**, **Portal 2** und **Skyrim**
Findet:
Dass man Computerspiele nicht überbewerten sollte



Felix Schütz

Mein Höhepunkt 2011:
Der Besuch der Game Developers Conference in San Francisco, um dort Größen wie Will Wright oder John Romero zu lauschen.
Mein Spiel des Jahres:
Battlefield 3, im Mehrspielermodus – zusammen mit Freunden eine Riesengaudi
Wünscht allen:
Einen guten Rutsch! Ich selbst relaxe zum Jahreswechsel unter Palmen. Hihi!



Robert Horn

Die Top-Spiele der Redaktion

PLATZ 1

Abseits jeglicher Wertung: Welche Spiele haben die Redakteure am meisten beeindruckt? Was spielten sie 2011 am liebsten? Eine Umfrage unter der PC-Games-Belegschaft ergab leider keine eindeutigen Ergebnisse, zu unterschiedlich sind wohl die Geschmäcker. Deshalb befinden sich auf Platz 1 gleich drei Titel, die unterschiedlicher nicht sein könnten:

Portal 2 etwa, das kreative Puzzle-Spiel von Valve, konnte ebenso viele Stimmen für sich verbuchen wie das erst vor Kurzem erschienene **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, das wohl beste Rollenspiel 2011. Auch **Batman: Arkham City** erkämpfte sich ohne große Mühen einen Spitzenplatz. Erstaunlich: Action-Kracher wie **Battlefield 3** oder **Call of Duty: Modern Warfare 3** schafften es nicht auf Top-Plätze. Kriegsszenarien mussten mittelalterlichen Welten, düsteren Superheldenstädten und verrückten Geheimlaboren weichen. Nun, über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. ❑


Portal 2
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Batman: Arkham City

PLATZ 2

Deus Ex: Human Revolution hat viele Redakteure für Monate gefesselt. Kein Wunder, überzeugte der Titel doch mit einer durch und durch glaubwürdigen Welt und einer spannenden Spielmechanik. Ein Spiel ohne Bombast, dafür mit viel Atmosphäre und durchdachter Geschichte. So etwas lieben wir Redakteure!

Deus Ex: Human Revolution

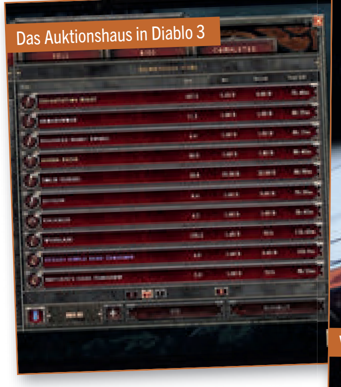
PLATZ 3

Limbo, das ist fast schon Computerspielkunst. In Schwarz-Weiß, düster und unglaublich atmosphärisch. Perlen wie diese ziehen Redakteure an wie Motten das Licht und so ist es kein Wunder, dass **Limbo** es in die Liste der beliebtesten Spiele der Redaktion geschafft hat. Den dritten Platz teilt sich das Spiel allerdings mit **Anno 2070**. Zwar war die Skepsis in den Redaktionsräumen ob des ungewohnten Settings zu Beginn recht hoch, doch letztendlich konnte uns das Strategiespiel mit erstklassiger Spielmechanik überzeugen.


Anno 2070
Limbo

Die Aufreger des Jahres

Ein Trend, den wir Spieletester nicht begrüßen, ist, dass viele Publisher ihre Spiele nicht mehr zum Test verschicken, sondern stattdessen viel Geld ausgeben und Journalisten aus der ganzen Welt für ein paar Tage vor Ort (in einem Hotel/Konferenzraum/miefigen Keller) spielen lassen. „Review-Event" heißt das und kostet jedes Mal Nerven und Zeit. Weitere Aufreger 2011: Der DLC- und Vorbestellerwahn vieler Publisher nimmt teils groteske Züge an: Jeder Online-Händler, jeder Elektronikmarkt, möchte man meinen, hat seinen ganz eigenen Vorbestellerbonus parat. Und wer will, kauft solche Inhalte einfach später, teils krass überteuert. DLCs testen? Kein Spaß. Heiß diskutiert wurde 2011 übrigens auch Blizzards Ankündigung, sich bei **Diablo 3** an einem Echtgeld-Auktionshaus zu versuchen. Auch in der Redaktion stieß diese Entscheidung auf geteilte Meinungen. ❑


Das Auktionshaus in Diablo 3

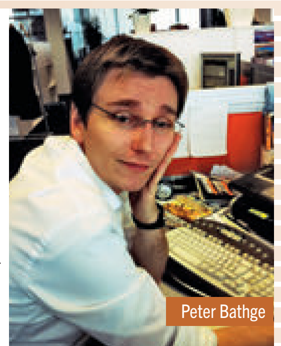


Vorbesteller-Werbung für L.A. Noire

Mein Höhepunkt 2011:
Die vielen Gelegenheiten, unsere Leser zu treffen. Sei es auf der Gamescom oder den drei Sneak Peeks, die ich dieses Jahr (mit-)betreuen durfte!
Mein Spiel des Jahres:
Da **Rayman Origins** der PC-Release leider verwehrt bleibt: **Anno 2070**
Hofft 2012 auf:
Mehr Freizeit. Und ein gutes **Master of Orion 4** oder **Dungeon Keeper 3**. Na ja, man wird ja wohl noch träumen dürfen …


Viktor Eippert

Mein Höhepunkt 2011:
Der feuchtfröhliche Abend mit Max Schaefer und die irre peinlichen Dreharbeiten zur neuen Rossis-Welt-Folge. Das gibt es nur bei PC Games!
Mein Spiel des Jahres:
Batman: Arkham City. Zu Ihrer Information: ICH bin der Batman!
Hofft 2012 auf:
Viele Terminverschiebungen. Ansonsten habe ich gar keine Zeit, die liegen gelassenen Spiele dieses Jahres nachzuholen!


Peter Bathge

Mein Höhepunkt 2011:
Die Tage, an denen die Bürokollegen auf der E3 oder Gamescom weilten – da konnte man endlich in Ruhe arbeiten!
Mein Spiel des Jahres:
Muss es wirklich eins sein? Ich bin so dreist und habe zwei: **Skyrim** und **SWTOR**!
Wünscht für 2012:
Dass das Jahr viele gute neue Spiele-Überraschungen bereithält und nicht nur olle Kamellen fortgesetzt werden!


Stefan Weiß

SO WAR 2011 ...

... für die Leser

Ihre Spiele des Jahres 2011



Weit über 10.000 Spielefans haben sich in den ersten Dezemberwochen an der Abstimmung auf pcgames.de beteiligt. Der Abräumer der Saison heißt **Battlefield 3** – auch die wichtigste Auszeichnung als „Spiel des Jahres" geht nach Stockholm. Die PC-Spieler können offenkundig sehr fein unterscheiden zwischen der ungehemmt anmutenden Datensammelwut der Online-Plattform Origin samt mutigen AGBs einerseits und den unbestrittenen Qualitäten eines **Battlefield 3** auf der anderen Seite: Der DICE-Shooter räumt mit dickem Abstand eine Reihe Preise in wichtigen Kategorien ab. Konkurrenten wie **Modern Warfare 3** oder **Crysis 2** wurden überraschend deutlich auf die Plätze verwiesen. PC Games sagt: Herzlichen Glückwunsch! ❑



SPIEL DES JAHRES

Am Ende war's dann doch knapper als vermutet: Mit gerade mal zwei Prozentpünktchen Vorsprung sichert sich **Battlefield 3** den Sieg. In den Top 5 finden sich zwei Shooter und zwei Rollenspiele, aber kein Strategie- oder Sportspiel.

1. **Battlefield 3** .... 35 %
2. **The Elder Scrolls 5: Skyrim** .... 33 %
3. **Call of Duty: Modern Warfare 3** .... 8 %
4. **Batman: Arkham City** .... 5,3 %
5. **The Witcher 2: Assassins of Kings** 4,9 %

ÜBERRASCHUNG DES JAHRES

Die eigentliche Überraschung des Jahres besteht darin, dass **Battlefield 3** die übermenschlichen Erwartungen erfüllt und teilweise übertroffen hat. Einen tollen zweiten Platz sichert sich die Bastel-Wundertüte **Minecraft**.

1. **Battlefield 3** .... 7 %
2. **Minecraft** .... 6 %
3. **The Elder Scrolls: Skyrim** .... 5,8 %
4. **Limbo** .... 5,4 %
5. **Deus Ex: Human Revolution** .... 4 %

BESTE GRAFIK

Bereits die **Battlefield 3**-Trailer ließen den Atem stocken – und wenn man nicht genau aufs Pixel achtet, könnte man meinen, auf dem Monitor liefe ein Hollywood-Streifen ab. Landschaften, Gebäude, Explosionen, Effekte, Rauch, Qualm, Licht, Schatten – alles wirkt extrem realistisch, jede Karte steckt voller kleiner Details.

1. **Battlefield 3** .... 60 %
2. **The Elder Scrolls 5: Skyrim** .... 12 %
3. **Crysis 2** .... 11 %

BESTER SOUND

Mit der Formulierung „neue Maßstäbe" sollte man generell vorsichtig umgehen, doch in diesem Falle ist sie angebracht: Nie wurden Explosionen glaubwürdiger umgesetzt, man „spürt" förmlich die Einschläge. **Battlefield 3** zeigt, welche enorme Bedeutung der Geräuschkulisse zukommt und wie sehr sie zum Spielspaß beitragen kann.

1. **Battlefield 3** .... 56 %
2. **The Elder Scrolls 5: Skyrim** .... 19 %
3. **Call of Duty: Modern Warfare 3** .... 7 %

EGO-SHOOTER DES JAHRES (SOLO)

Obwohl der Schwerpunkt von **Battlefield 3** ganz klar auf dem Multiplayer- und Online-Modus liegt, so haben doch die meisten auch die Solo-Kampagne gespielt. Und waren begeistert: In gut fünf Stunden erwarten Sie Jet-Einsätze, Kämpfe gegen Terroristen an Bord einer U-Bahn und Panzerfahrten durch staubige Wüsten.

1. **Battlefield 3** .... 51 %
2. **Call of Duty: Modern Warfare 3** .. 21 %
3. **Crysis 2** .... 12 %

MULTIPLAYER-SHOOTER DES JAHRES

Durchmarsch mit Ansage: Am Triumph von **Battlefield 3** in diesem Genre hat niemand ernsthaft gezweifelt. Die Server sind knackevoll, die Matches sind abwechslungsreich und spannend, die Rankings motivieren, die Software läuft überraschend rund. Und für die kommenden Monate verspricht DICE weitere Verbesserungen.

1. **Battlefield 3** .... 73 %
2. **Call of Duty: Modern Warfare 3** .. 18 %
3. **Crysis 2** .... 3 %

Leserbrief des Jahres

Sehr geehrte Damen und Herren von der PC Games,
leider sehe ich mich gezwungen zu reklamieren. Die erste DVD der Herr-der-Ringe-Box ist leider nicht lesbar. Da ich auch den ersten Film sehen möchte, fordere ich Sie hiermit auf, diese DVD umgehend zu ersetzen. Falls Sie es wissen müssen: Bei der Box handelt es sich um einen Gewinn der Tombola 2005 in Krefeld.

Mit freundlichen Grüßen

Robert Hauk

Wir danken Herrn Hauk für diese einmalig sinnige Einsendung!

Leserfoto des Jahres



Eine Unterwasser-Toilettenschüssel? Besser geht's nicht!

BESTE COLLECTOR'S EDITION



Manchmal kommt es eben doch auf die Größe an: Die gigantische Pappbox der Sammlerausgabe von **Skyrim** enthält eine 30 cm hohe Alduin-Drachenfigur, einen 200 Seiten starken DIN-A4-Bildband und eine riesige Weltkarte. Kostenpunkt: rund 150 Euro. Überraschenderweise nicht in die Top 3 geschafft hat es die **Crysis 2**-Edition samt Nanosuit-Rucksack.



1. **The Elder Scrolls 5: Skyrim** ....32 %
2. **Assassin's Creed: Revelations** ....12 %
3. **The Witcher 2: Assassins of Kings** .12 %

ENTWICKLERSTUDIO DES JAHRES



Nur einige Dutzend Stimmen machten den Unterschied aus: Mit hauchdünnem Vorsprung von gerade mal 0,3 % haben sich die PC-Games-Leser für die Bethesda Game Studios entschieden, die mit **Skyrim** ein absolutes Rollenspiel-Meisterwerk abgeliefert haben. Das Team ist übrigens auch verantwortlich für **Elder Scrolls**-Vorgänger wie **Oblivion** und die **Fallout**-Serie.

1. **Bethesda Game Studios für Skyrim** .. 31,2 %
2. **DICE für Battlefield 3** .... 30,9 %
3. **CD Projekt für The Witcher 2** .... 8 %

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES



Die Datenschutz-Wirren rund um Origin waren meist ausschlaggebend dafür, dass viele Umfrageteilnehmer ihr Kreuzchen bei **Battlefield 3** machten. Der erste Platz geht indes an **Modern Warfare 3** – hier hat die Fans enttäuscht, dass so etwas Ähnliches wie Innovation nicht mal in homöopathischer Dosierung vorhanden ist.

1. **Call of Duty: Modern Warfare 3** ....24 %
2. **Battlefield 3** ....13 %
3. **Duke Nukem Forever** ....7 %
4. **Stronghold 3** ....7 %
5. **Rage** ....7 %

ROLLENSPIEL DES JAHRES

Keine Chance für die Konkurrenz: Zwei von drei Lesern entschieden sich für **Skyrim**. Das mit 88 % bewertete CD-Projekt-Rollenspiel **The Witcher 2** muss sich mit dem zweiten Platz zufriedengeben.

1. **The Elder Scrolls 5: Skyrim** ....68 %
2. **The Witcher 2: Assassins of Kings** .....13 %
3. **Deus Ex: Human Revolution** ....11 %

SPORTSPIEL DES JAHRES

In den Vorjahren wurde der Zweikampf zwischen **FIFA 12** und **PES 12** stets zum „Duell" hochstilisiert – doch davon kann bei diesem gewaltigen Vorsprung keine Rede mehr sein. **FIFA** dominiert klar.

1. **FIFA 12** ....70 %
2. **Pro Evolution Soccer 2012** ....16 %
3. **NBA 2K 12** ....10 %

STRATEGIESPIEL DES JAHRES

Klarer Heimvorteil für Ubisoft: Auf die deutschen **Anno**-Fans ist eben Verlass. Auch die ziemlich radikale Verlagerung der Serie in die Zukunft wurde von den „Annoholikern" offenbar gut verkraftet.

1. **Anno 2070** ....51 %
2. **Total War: Shogun 2** ....17 %
3. **Fußball Manager 12** ....7 %

RENNSPIEL DES JAHRES

Die Vettelmania bescherte den Formel-1-Übertragungen grandiose TV-Quoten, doch aus Sicht der Rennspielfans darf's gerne etwas schmutziger zur Sache gehen. Codemasters' **Dirt 3** bietet genau das.

1. **Dirt 3** ....34 %
2. **F1 2011** ....24 %
3. **Need for Speed: The Run** ....16 %

INDIE-SPIEL DES JAHRES

Es ist alles andere als einsteigerfreundlich und hat noch eine Menge Fehler. Dagegen steht die unglaubliche spielerische Freiheit von **Minecraft**, das die Kreativität von Millionen Fans herausfordert.

1. **Minecraft** ....47 %
2. **Limbo** ....19 %
3. **Orcs must die** ....8 %

ADVENTURE DES JAHRES

Die Freunde gepflegter Knobel-Adventures lieben ein kleines bisschen Horrorshow: Teil 3 der düster-unheimlichen **Black Mirror**-Serie verweist die durchgeknallte **Edna**-Fortsetzung auf Platz 2.

1. **Black Mirror 3** ....25 %
2. **Harveys neue Augen** ....18 %
3. **Back to the Future** ....17,9 %

ACTION-ADVENTURE DES JAHRES

Dieses Genre hat einige der grandiosesten Spiele des Jahres hervorgebracht, entsprechend eng liegt das Feld beieinander. Leserfavorit ist Warners Fortsetzung zum Superheldenspiel **Arkham Asylum**.

1. **Batman: Arkham City** ....28 %
2. **Portal 2** ....18 %
3. **Assassin's Creed: Revelations** ....18 %

BROWSERSPIEL DES JAHRES

Wie überbrückt man am besten die Wartezeit auf **Siedler 8**? Richtig, mit **Siedler Online**. Der Wusel- und Aufbauspaß ist auch in Form einer (kostenlos spielbaren) Browser-Version extrem beliebt.

1. **Die Siedler Online** ....32 %
2. **Battlestar Galactica** ....16 %
3. **Drakensang Online** ....15 %

Podcast-Leckerbissen

Sie, liebe Leser (eher: liebe Hörer) sind wahre Goldstücke. Denn Woche für Woche rufen wir in unserem Podcast dazu auf, uns nicht nur mit Fragen zu löchern, sondern auch mit schmackhaften Kuchen zu versorgen. Und Sie tun das auch noch! So erhielten wir 2011 einige Dutzend Pakete voller Kalorienbomben, Plätzchen, Sachertorten oder, wie links, toller kreativ selbstgemachter Schokolade. Eine solch leckere Rückmeldung hätten wir niemals erwartet. Danke schön! ❑



Mars Effect, Assassin's Sweet und Schokoschock: Süßes für Zocker!

Sneak-Peek-Erlebnisse

Immer mal wieder findet sich ein netter Entwickler, der es uns ermöglicht, zusammen mit ein paar Lesern einen Blick auf den aktuellen Entwicklungsstand seines Spiels zu werfen. So lud uns 2011 unter anderem Crytek nach Frankfurt ein, um dort mit vier Lesern vorab **Crysis 2** zu spielen. In dieser Ausgabe finden Sie ab Seite 18 außerdem einen Bericht über die **Kingdoms of Amalur**-Sneak-Peek.

Leider sind unsere Bemühungen nicht immer von Erfolg gekrönt, eine Sneak-Peek mussten wir 2011 wegen fehlendem Leserinteresse absagen. Welche? Das bleibt geheim! ❑



Ein Rudel Leser posiert im Crytek-Office in Frankfurt.

SO WAR 2011...

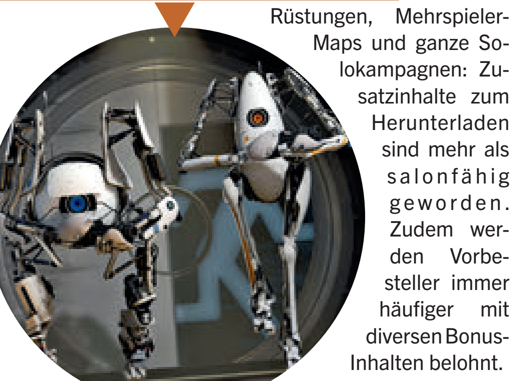
... für die Spielebranche

Im Trend

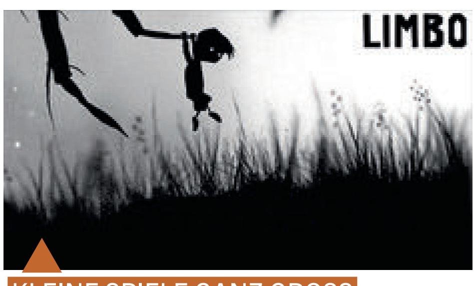
Auch im Jahr 2011 gab es wieder einige herausragende Strömungen in Sachen PC-Spiele zu verzeichnen. Dinge, die unser Hobby bestimmen. Dinge, die der Branche den Weg in die Zukunft weisen. Und auch Dinge, die sich in wenigen Jahren als Irrweg herausstellen werden. Auffällig dabei: Viele Trends (wie etwa die DLC-Manie der Hersteller) halten nun schon seit mehreren Jahren an. ❑



ZUSATZINHALTE ALS DOWNLOAD



Rüstungen, Mehrspieler-Maps und ganze Solokampagnen: Zusatzinhalte zum Herunterladen sind mehr als salonfähig geworden. Zudem werden Vorbesteller immer häufiger mit diversen Bonus-Inhalten belohnt.



KLEINE SPIELE GANZ GROSS

Gute Spiele brauchen Millionenbudgets und riesige Entwicklerteams? Falsch! Titel wie **Limbo** beweisen, wie großartig moderne Indie-Titel sein können. Und dank Online-Shops wie Steam sind die Kleinode weltweit erhältlich – ganz ohne Marketing-Power.



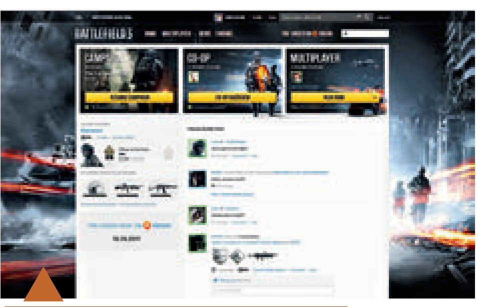
DIE BETA ALS LOCKMITTEL

Ursprünglich waren Beta-Versionen mal ein reines Testlabor für die jeweiligen Entwickler. Heutzutage sind sie zum werbewirksamen Schachzug geworden: So wurde **Minecraft** zum Phänomen – lange bevor es in seiner offiziellen, finalen Version erschien.

SPIELEN IM BROWSER

Keine Installation, keine horrenden Hardware-Anforderungen: Browser- und Facebook-Spiele waren anno 2011 so erfolgreich wie nie zuvor. Wenn da nur die versteckten Kosten nicht wären ...



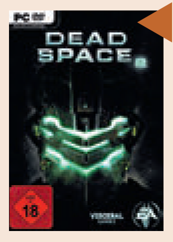


NOCH MEHR MEHRSPIELER

Früher war er noch amüsantes Beiwerk, heute ist er verkaufsentscheidende Pflicht: der Mehrspieler-Modus. Und wer was auf sich hält, der packt gleich noch einen entsprechenden Online-Service mit obendrauf: **Battlelog** und **Call of Duty Elite** sind nur der Anfang.

Skandale

Keiner mag sie, aber irgendwie gehören sie (vor allem in Zeiten der sozialen Vernetzung) auch dazu: Vorhang auf für die fiesesten Aufreger des Jahres 2011. ❑



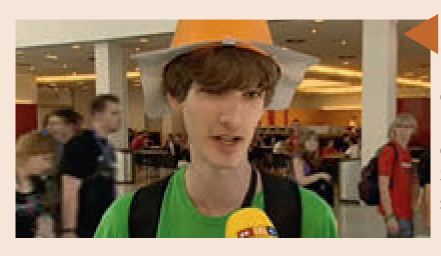
DER FREISTAAT BAYERN GEGEN DIE USK

Das gab es noch nie: Nachdem EA seinen Horror-Shooter **Dead Space 2** mit Hängen und Würgen durch die USK-Prüfung gebracht hatte, schaltete sich die bayerische Regierung ein – mittels eines sogenannten Appellationsverfahrens wollte man das Erscheinen des Titels unterbinden. Zum Glück für uns Spieler scheiterte die politische Intervention kläglich.

4STORY GEGEN BLIZZARD

Publisher Gameforge bewarb sein Online-Rollenspiel **4Story** mit der kühnen Behauptung, **World of Warcraft** sei „lahm geworden und voll mit Anfängern". Ein klarer Fall von „Wer im Glashaus sitzt ..."



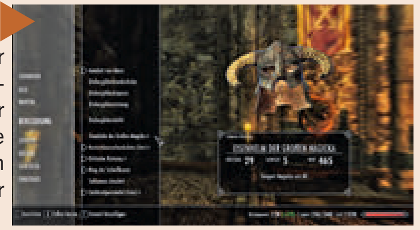


RTL GEGEN DIE SPIELER

Das TV-Magazin **RTL Explosiv** besuchte die Gamescom und musste feststellen: „Die Mehrheit aller Messebesucher trägt den Computerspieler-Einheitslook. Dunkle Schlabberklamotten, die manchmal etwas schlecht riechen." Nun gut, diese Art der Berichterstattung stinkt auch etwas.

MULTIFORMAT GEGEN PC-ONLY

Machen wir uns nichts vor: Die Glanzzeiten der großen PC-Exklusivtitel sind vorbei. Heutzutage erscheinen fast alle Spiele parallel auch für Konsolen. Und dementsprechend gehen die Entwickler unschöne Kompromisse ein: Seien es nun unhandliche Menüs wie in **Skyrim** oder lächerliche Grafikpannen wie bei **Rage**.



EA GEGEN DEN DATENSCHUTZ

Lektion in Sachen „Wie versaut man den Release eines Spiels": Electronic Arts zwang alle Käufer von **Battlefield 3** zur Online-Registrierung und versteckte im zugehörigen Lizenzvertrag absurde Datenschutz-Tricks – die Empörung war riesig.



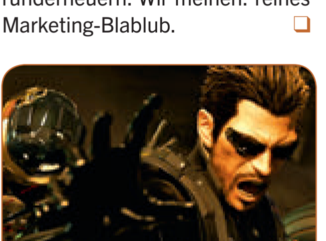
Namhafte Comebacks

Unverhofft kommt nach wie vor oft – und so gab es auch im Jahr 2011 einige überraschende Rückkehrer. Passend dazu kühren wir auch unser Unwort des Jahres: „Reboot“. So bezeichnen die Software-Hersteller neuerdings Spiele, die eine bekannte Serie quasi auf null zurücksetzen und runderneuern. Wir meinen: reines Marketing-Blablub. ❑



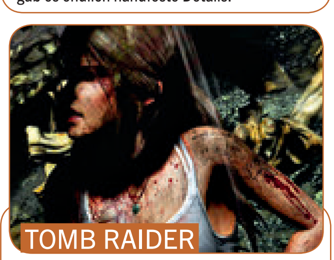
COLONIAL MARINES

Bereits im Februar 2008 wurde der Shooter im **Aliens**-Universum angekündigt, erst 2011 gab es endlich handfeste Details.



DEUS EX

Wer hätte das gedacht: Die legendäre Cyberpunk-Reihe wurde von Eidos Montreal mit **Human Revolution** brillant fortgesetzt.



TOMB RAIDER

Das Spiel kommt frühestens 2012, aber erste Szenen aus Laras Comeback machen schon jetzt klar – mit Frau Croft ist wieder zu rechnen.



DUKE NUKEM

Die Sensation des Jahres wurde zum Flop des Jahres: Denn der Duke hat technisch wie spielerisch seine besten Zeiten hinter sich.



SYNDICATE

Vom Taktik-Hit zum Shooter-Spektakel? Noch sind wir skeptisch, ob die Rückkehr der ehrwürdigen Bullfrog-Serie gelingt.

Vermisst gemeldet!

Einige berühmte Charaktere haben uns im Spielejahr 2011 gefehlt – und zwar diese hier:



DOCTOR JONES

Die Hoffnung auf ein neues **Indiana Jones**-Adventure schwindet. Aber wir geben nicht auf – und deshalb jetzt alle: „Indyyyyyyyy!“



GORDON FREEMAN

Unser Favorit für den Titel „Brillenträger des Jahres 2012“: Denn in der kommenden Saison kündigt Valve wohl endlich **Half-Life 3** an!



FAITH

Mit **Battlefield 3** sollte Dice genug Geld gescheffelt haben, um endlich die Arbeiten an **Mirror's Edge 2** fortzusetzen – auf geht's!



ZOMBIE VOM MARS

Dieser Herr steht stellvertretend für all die Monster aus **Doom 4**. Gerüchteweise hat id Software die Arbeiten am Spiel auf Eis gelegt!



JOHN MARSTON

Rockstars Wege sind unergründlich: **L.A. Noire** wurde für den PC umgesetzt, **Red Dead Redemption** bleibt verschollen –Skandal!



JADE

Michel Ancel zeigte auf einer Konferenz kurze Spielszenen aus **Beyond Good & Evil 2** – mehr war leider nicht im Jahr 2011.

Spiele made in Germany

Die deutsche Szene erlebte ein durchwachsenes Jahr 2011: Einerseits feierte die Gamescom einen neuen Besucherrekord, andererseits blieb der vermeintliche Super-Shooter **Crysis 2** hinter den Erwartungen zurück. Zudem werden deutsche Großproduktionen immer seltener – die meisten hiesigen Hersteller konzentrieren sich auf Browserspiele und Free-2-Play-Titel aus Fernost. ❑



Computec-Verlagsleiter Hans Ippisch bei der Gala zum Deutschen Entwicklerpreis.



Überfüllt, laut und ohne wirklich große Sensationen: die Gamescom 2011.



Umstritten, aber erfolgreich: Die Yerlis sind mit Crytek weiterhin dick im Geschäft.

Hardware-Zeitgeist

GAMEPADS FÜR ALLE

Getreu dem Motto „Aus der Not eine Tugend machen“ greifen immer mehr PC-Spieler zum Gamepad. Kein Wunder, schließlich ist die Steuerung per Maus und Tastatur für viele Enwickler nur noch lästige Pflicht – entsprechend mies fühlt sich die traditionelle PC-Kontrollmethode dann oft auch an.



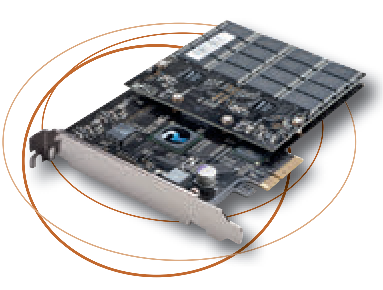


MOBILE COMPUTER

Immer kleiner, immer schneller, immer schicker: Der Siegeszug der tragbaren Spielemaschinen ist nicht mehr aufzuhalten. Ob Handy, klassischer Laptop oder iPad: Jedes Gerät verfügt über seine ganz eigenen Software-Perlen – nie zuvor war mobiles Spielen so spannend, so komfortabel und so unterhaltsam.

SCHNELLER SPEICHER

Lange Ladezeiten? Beim Hochfahren von Windows erst mal einen Kaffee holen? Schnee von gestern! Denn die moderne SSD-Speichertechnik schaufelt Daten turboschnell hin und her. Das Beste daran: Die Wunderfestplatten sind 2011 erschwinglich geworden!



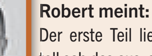
SO WIRD 2012...

... für Action-Spieler

Far Cry 3

Was uns mit diesem Action-Feuerwerk 2012 erwartet, das ist Freude, Hoffnung und Angst gleichermaßen. Denn das Ursprungs-**Far Cry** stammt aus Deutschland, Crytek hat damit Anfang des Jahrtausends Weltruhm erlangt. Ein Spiel, das wir noch heute vergöttern. Die Namensrechte blieben damals jedoch bei Publisher Ubisoft, der 2008 **Far Cry 2** auf den Markt brachte und sich damit nicht nur Freunde machte. Das Grundkonzept des Shooters blieb erhalten: Weite, optisch beeindruckende Landschaften, eine harte, düstere Stimmung und herausfordernde Gefechte mit einer selbstständig agierenden KI. Darüber hinaus machte Ubisoft mit **Far Cry 2** aber einige Fehler, leistete sich Designschnitzer wie aufgesetzte Nebenquests mit im Kreis fahrenden Auto-Konvois oder allzu schnell wiederkehrenden Wachposten. 2012 soll nun Teil 3 fertig werden und der, so hoffen wir, wird ohne die Fehler des Vorgängers auskommen.

Seit der Bekanntgabe auf der Spielemesse E3 2011 hat sich Ubisoft mit Informationen über **Far Cry 3** allerdings sehr zurückgehalten. Außer den auf der E3 und Gamescom gezeigten Szenen gibt es seit über einem halben Jahr nichts Neues. Wir nehmen das als Zeichen, dass Ubisoft Montreal mit aller Kraft an der Fertigstellung des Shooters werkelt und dabei nicht durch nervige Journalistenfragen gestört werden will. **Far Cry 3** ist aber auf jeden Fall ein Spiel, dass Sie sich für 2012 vormerken müssen, denn der Shooter verspricht Schießereien abseits von Moorhuhngeballer der Marke **Call of Duty** (KI-Gegner, die das Wort KI auch verdienen!) im dichten Dschungel in knallharter Atmosphäre und einige abgedrehte Charaktere. Hoffen wir, dass dieses Versprechen auch eingehalten wird. ❑



Robert meint:
Der erste Teil ließ mich damals ausflippen, so toll sah das aus, so spannend war das Gameplay. Auch Teil 2 habe ich trotz einiger Macken geliebt: Das Feuer-Feature war umwerfend, die glühend heiße Savanne und der Konflikt der Parteien herrlich glaubwürdig. Auf Teil 3 freue ich mich vor allem wegen der Rückkehr zum Südseeinsel-Szenario und den krass abgedrehten Charakteren, die man in den bisher gezeigten Szenen bewundern konnte.



Der Shooter geizt nicht mit harten Szenen. Die Entwickler wollen aber nicht durch überzogene Gewalt Aufmerksamkeit generieren.

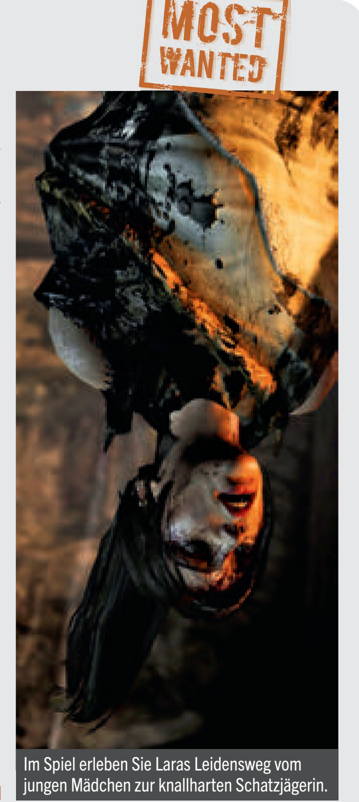


Far Cry 3 lässt Ihnen völlige Freiheit bei der Wahl Ihres Vorgehens. Ob Schleichen oder Rambo, alles geht.

Tomb Raider

MOST WANTED

Wenn Sie schon bewegte Bilder vom kommenden **Tomb Raider** gesehen haben, dann wissen Sie, warum wir uns 2012 ganz besonders auf diesen Titel freuen. Denn Entwickler Crystal Dynamics versucht sich an einem Neustart der Serie und präsentiert eine junge Lara Croft, eine Frau, die noch nicht die knallharte Schatzjägerin früherer Teile ist, sondern unerfahren und naiv. Teilaspekt der Neuauflage ist es, genau diesen Werdegang der jungen Lara mitzubekommen. Dafür setzen die Entwickler unerwartet stark auf Emotionen wie Angst oder Beklemmung. So ist die Kamera immer hautnah an Lara dran, begleitet sie bei ihren Streifzügen durch dunkle Höhlen und fängt dabei ihre Ängste, die Panik und Schmerzen mit brutaler Klarheit ein. Wenn die Entwickler die Stimmung, die wir bisher nur in Ausschnitten erleben konnten, während des gesamten Spiels aufrechterhalten können, erwartet uns 2012 die stärkste Lara aller Zeiten. ❑



Im Spiel erleben Sie Laras Leidensweg vom jungen Mädchen zur knallharten Schatzjägerin.

Hitman: Absolution



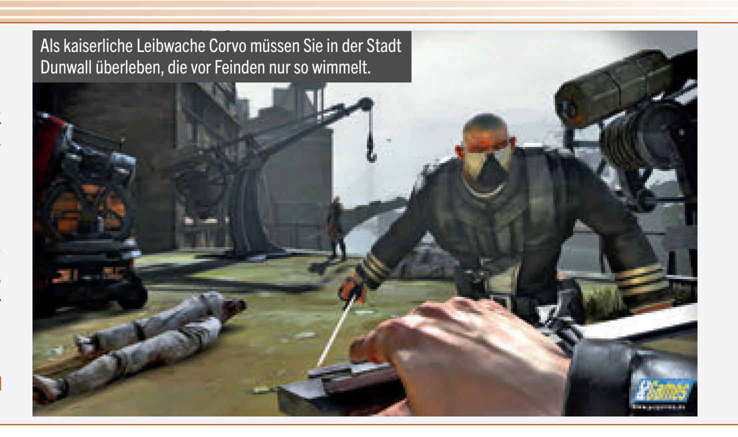
In fremden Umgebungen unterzutauchen ist eine Spezialität von Agent 47. Ach, und lautlos töten.

Seit dem Jahr 2000 gehört Agent 47, Held der **Hitman**-Reihe, zu den bekanntesten Spielehelden. Sein letztes Abenteuer (**Hitman Blood-money**) liegt allerdings schon fünf Jahre zurück. Umso mehr freuten wir uns, als ein neuer Teil auf der Spielemesse E3 vorgestellt wurde. Das Gezeigte machte dabei sofort Lust auf mehr. Noch immer ist Agent 47 der kaltblütige Killer, der mit allem mordet, was er in die Finger bekommt. Noch immer jagt er (um moralische Bedenken zu zertreuen) nur die bösen Buben. Das dänische Entwicklerstudio IO Interactive zeigte bisher jedoch wenig zu Story und Spielmechanik, lediglich eine längere (und ungemein spannende) Sequenz, in der 47 von einem Rudel Polizisten gesucht wird, ist bekannt. Daraus auf das fertige Spiel zu schließen ist unmöglich, doch allein die Aussicht, wieder mit dem glatzköpfigen Killer in die Schatten einzutauchen, lässt uns vor Vorfreude herumhüpfen. ❑

Dishonored

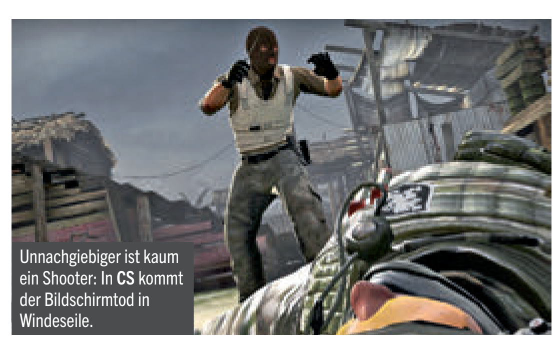
GEHEIM TIPP

Dishonored ist so etwas wie unser Geheimtipp für das kommende Jahr. Denn das Spiel stammt von den Arkane Studios (**Dark Messiah of Might & Magic**) und wird unter anderem von Harvey Smith entwickelt, der schon am ersten **Deus Ex** mitgearbeitet hat. Uns erinnert das Spiel und seine abgedrehte Welt an eine Mischung aus **Half-Life 2** (mit seiner beklemmenden Stimmung einer unterdrückten Stadt) und **Bioshock** (mit seiner verrückten Steam-Punk-ähnlichen Technologie). **Dishonored** mixt geschickt Schleicheinlagen mit Schwertkämpfen und Magie, getaucht in gedämpfte Farben, die teilweise mehr an ein Gemälde als ein Computerspiel erinnern. Unser Interesse ist definitiv geweckt, denn **Dishonored** ist einfach nur herrlich anders. ❏


Als kaiserliche Leibwache Corvo müssen Sie in der Stadt Dunwall überleben, die vor Feinden nur so wimmelt.

Counter-Strike: Global Offensive

Ein neues **Counter-Strike** muss einfach in die Liste der Action-Spiele, die 2012 heiß erwartet werden. Denn die Urversion des taktischen Mehrspieler-Shooters zählt zu den berühmtesten Online-Spielen überhaupt, hat eine ganze Generation geprägt und dem E-Sport zu nie dagewesener Blüte verholfen. Mit **Counter-Strike: Global Offensive** wagt sich Entwickler Valve behutsam an eine Neuauflage, ohne vom eigentlichen Grundkonzept abzuweichen, denn die Macher wissen: Zu viel Veränderung verscheucht Fans. Noch immer prallen zwei Teams in verschiedenen Spielmodi (etwa das bekannte Bombenentschärfungsszenario) aufeinander, noch immer entscheidet Können und Reaktionsvermögen über den Sieg. Valve baut Verbesserungen vorsichtig ein, setzt zum Beispiel auf ein zeitgemäßes Grafikgerüst, modernisiert das Kaufmenü für die Ausrüstung, spendiert neue Waffen (Molotov-Cocktail) und setzt auf ein Matchmaking-System. Valve betont übrigens, das **CS: GA** kein **Counter-Strike 2** ist. Eher ein Update oder eine Neuauflage von **Counter-Strike: Source**. Na, wir freuen uns trotzdem drauf. ❏


Unnachgiebiger ist kaum ein Shooter: In **CS** kommt der Bildschirmtod in Windeseile.

Darksiders 2



Einer der Überraschungs-Hits des Jahres 2010 wird Mitte 2012 endlich fortgesetzt: In **Darksiders 2** spinnt Vigil Games seine fantastische Story um die Apokalyptischen Reiter weiter. War es im Seriendebüt noch Krieg, der gegen dämonische Schurken antrat, übernimmt nun Tod die Hauptrolle. Der Kerl mit dem morbiden Namen rätselt, kämpft und klettert sich durch ein Abenteuer voller Rollenspiel-Elemente. So haben die Entwickler ein Loot-System eingebaut. Bedeutet im Klartext: Erledigte Gegner hinterlassen nützliche Gegenstände wie etwa Rüstungsteile. Diese wiederum können im erweiterten Inventar verglichen und bei Bedarf angelegt werden. Zudem wird **Darksiders 2** laut seinen Machern deutlich facettenreicher als der bereits stattliche Vorgänger: In den vier unterschiedlichen Zonen der Spielwelt warten Dutzende Nebencharaktere darauf, Sie mit Nebenquests zu beauftragen. Und auch die Dungeons sollen mehr Puzzle-Elemente enthalten als noch in **Darksiders 1**. Wie gut Vigil diese Dinge umsetzt, davon überzeugen wir uns Anfang Januar bei einem Entwicklerbesuch – mehr dazu lesen Sie in der nächsten PC Games! ❏

Tod schwingt eine gigantische Doppelsense und verfügt über deutlich mehr Kombo-Attacken als sein Vorgänger Krieg.

Actionspiele 2012

Spiel	Publisher	Termin
Alan Wake	Microsoft	Frühjahr 2012
Aliens: Colonial Marines	Sega	Frühjahr 2012
Arma 3	Bohemia Interactive	2. Quartal 2011
Assassin's Creed 3	Ubisoft	2012
Bioshock Infinite	2K Games	2012
Borderlands 2	2K Games	31. März 2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ubisoft	2012
Call of Duty: Black Ops 2	Activision	2012
Counter-Strike: Global Offensive	Valve	1. Quartal 2012
Darksiders 2	THQ	Juni 2012
Dishonored	Bethesda	2. Quartal 2012
Enemy Front	City Interactive	2012
Far Cry 3	Ubisoft	2012
Forged by Chaos	nicht bekannt	2012
Fortnite	nicht bekannt	2012 (vermutlich)
Gotham City Impostors	Warner Bros. Int.	10. Januar 2012
Hitman: Absolution	Square Enix	2012
Max Payne 3	Rockstar Games	März 2012
Mechwarrior Online	Piranha Games	2012
Medal of Honor 2	Electronic Arts	4. Quartal 2012
Metal Gear Rising	Konami	2012
Metro: Last Light	THQ	2012
Prey 2	Bethesda	2012
Prototype 2	Activision	24. April 2012
Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	2012
Scivelation	Zuxxez	3. Quartal 2012
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	16. März 2012
Spec Ops: The Line	2K Games	2. Quartal 2012
Star Trek	Paramount Int.	2012
Syndicate	Electronic Arts	23. Februar 2012
The Darkness 2	2K Games	10. Februar 2012
Tomb Raider	Square Enix	3. Quartal 2012
Warface	Crytek	2012
X-Com	2K Games	6. März 2012


Alan Wake ist erst vor kurzem für den PC angekündigt worden.

GENRE-TRENDS

IN sind ...
- Bekannte Marken und Namen
- Realitätsnahe Inszenierungen
- Schockmomente

Out sind ...
- Taktik-Shooter
- PC-exklusive Titel
- High-End-Grafik

FAZIT

Das Action-Genre ist stark wie nie. 2012 erwartet uns eine Riesenpalette an vielversprechenden Titeln, darunter allerdings viele Fortsetzungen und wenig Neues.

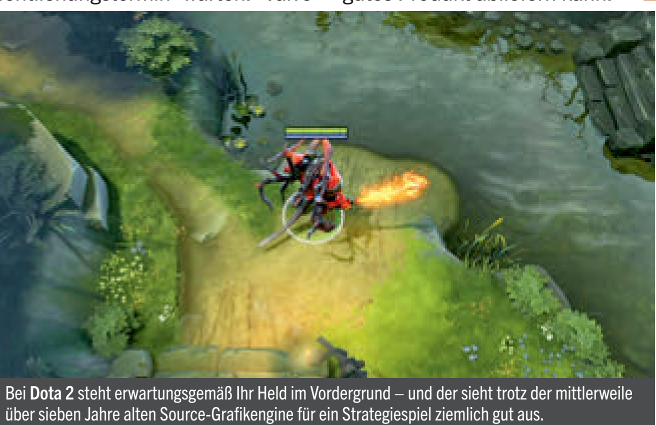


SO WIRD 2012 ...

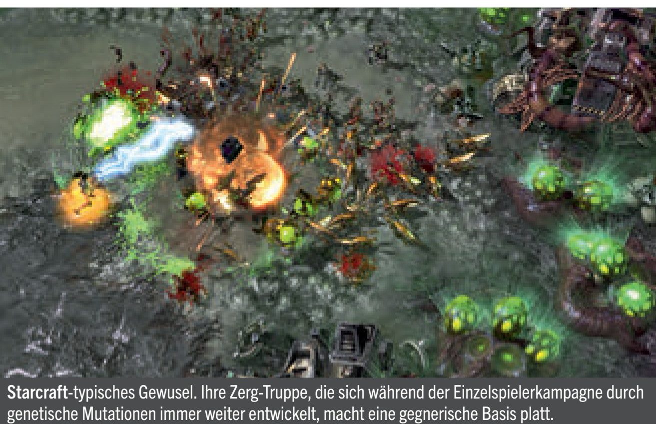
... für Strategiespieler

Dota 2

Bereits auf der Gamescom 2011 erhielten Profi-Strategen im Rahmen eines mit einer Million US-Dollar dotierten Turniers einen ersten Eindruck davon, was sie im kommenden Jahr von Valve erwarten können: Ein fantastisch ausbalanciertes Strategiespiel, das sich nicht vor seinem namhaften Vorgänger verstecken muss. Wer es ganz eilig hat, muss mit etwas Glück noch nicht einmal bis zum noch immer unklaren Veröffentlichungstermin warten: Valve schickt am laufenden Band neue Einladungen zur aktuell noch laufenden Beta-Phase heraus, zu der beinahe im Wochentakt frische Helden und neue Inhalte hinzukommen. Auch von Sponsoren mit reichlich Preisgeld ausgestattete Online-Turniere gibt es bereits. Das alles führt für uns zu einer Schlussfolgerung: Wer sich während der Produktion eines Spiels so tief in die Karten schauen lässt wie Valve, der weiß, was er für ein gutes Produkt abliefern kann. ❑


Bei **Dota 2** steht erwartungsgemäß Ihr Held im Vordergrund – und der sieht trotz der mittlerweile über sieben Jahre alten Source-Grafikengine für ein Strategiespiel ziemlich gut aus.

Starcraft 2: Heart of the Swarm


Starcraft-typisches Gewusel. Ihre Zerg-Truppe, die sich während der Einzelspielerkampagne durch genetische Mutationen immer weiter entwickelt, macht eine gegnerische Basis platt.

Heart of the Swarm ist die zweite von insgesamt drei Episoden von **Starcraft 2**. Diesmal führt der Spieler in der rund zwanzig Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne die Armee der Zerg gegen die Terraner und Protoss in die Schlacht. Wie wird Kerrigans Rache an Arcturus Mengsk ausfallen? Spieler weltweit fiebern der Antwort entgegen und können den Release des Titels kaum mehr abwarten. Entwickler Blizzard konzentriert sich allerdings eher auf den Mehrspielerteil des Strategie-Schwergewichts und schraubt fleißig am Balancing herum. Für **Heart of the Swarm** wurden einige Einheiten des Hauptspiels gestrichen, wie etwa bei den Protoss die Mutterschiffe und Träger sowie der Overseer der Zerg. Dafür kommt neues Kampfgerät wie etwa das Großkampfschiff Tempest und das psionische Schlachtschiff Orakel bei den Protoss. Als Veröffentlichungsdatum steht lediglich das Jahr fest: 2012. Der Monat ist nach wie vor unbekannt. ❑

Wargame: European Escalation


Zu den 160 unterschiedlichen Einheiten zählen natürlich auch Fluggeräte wie dieser Kampfhubschrauber.


Die weitläufigen, bis zu zwölf Quadratkilometer großen Karten laden geradezu ein, unterschiedliche Taktiken auszuprobieren.

In Eugen Systems neuestem Strategiespiel **Wargame: European Escalation** eskaliert etwas (wer hätte es gedacht?) – nämlich der Kalte Krieg zwischen der Sowjetunion und der Nato. In einem fiktiven Universum sorgte das reale Manöver „Able Archer" für den Ausbruch eines durchaus heißen Krieges zwischen den beiden Mächten. Dementsprechend wird Zentraleuropa in **Wargame** komplett von einem verheerenden Konflikt heimgesucht. Das Spielgeschehen orientiert sich dabei an **Dawn of War** oder dem ebenfalls von Eugen Systems entwickelten **Ruse**. Sprich: Es gibt keinen Basenbau. Stattdessen stellen Sie sich aus über 160 Einheiten pro Fraktion eine individuelle Armee zusammen. Limits werden Ihnen dabei nur durch Ihr begrenztes Punktekonto gesetzt, denn jede Einheit hat ihre eigenen Kosten. Während der Partien erobern Sie dann strategische Orte auf der Karte und erhalten so neue Punkte für Truppenverstärkungen. Der Grund, warum alle Strategen ein Auge auf **Wargame** haben sollten, ist die enorme Detailversessenheit. Jeder Truppentyp verfügt über Trefferzonen, Bewaffnung, Bewegungsgeschwindigkeit, Sichtfelder und so weiter. In Verbindung mit der enormen Größe der Schlachtfelder ergibt sich eine fast schon erdrückende Vielfalt an taktischen Möglichkeiten. ❑

Marc meint:
Da kommen dicke Brocken auf uns zu! Sowohl **Heart of the Swarm** als auch **Dota 2** werden von der Community sehnlichst erwartet. Und **Wargame: European Escalation** schickt sich in der Tat an, das **Arma 2** des Strategie-Genres zu werden (ohne Bugs!).

Strategiespiele 2012

Spiel	Publisher	Termin
C&C: Tiberium Alliances	Electronic Arts	2012
Dota 2	Valve	2012
Dragon Commander	Larian Studios	2012
End of Nations	Trion Worlds	2012
Jagged Alliance: Back in Action	Kalypso	Februar 2012
King Arthur 2	Paradox Interactive	13. Januar 2012
Legends of Pegasus	Kalypso	2. Quartal 2012
Oil Rush	Unigine Corp.	25. Januar 2012
Port Royale 3	Kalypso	2. Quartal 2012
Shogun 2: Fall of the Samurai	Sega	März 2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Blizzard	2012
Wargame: European Escalation	Dtp Entertainment	17. Februar 2012
X Rebirth	Deep Silver	2012

GENRE-TRENDS

IN sind ...
- Strategie im Browser
- Remakes & Sequels
- Genre-Mischlinge

OUT sind ...
- Rundenstrategie
- Hexfelder
- Weltkriegs-Szenarien

FAZIT
Richtig viele Titel sind es ja nicht gerade, die 2012 im Strategie-Genre erscheinen, dafür sind etablierte Serien und Top-Titel für jeden Geschmack dabei.



SO WIRD 2012...

... für Sport- und Rennspieler

Dirt Showdown

Gerade als alle dachten, Codemasters würde sich nach **Dirt 3** wieder etwas Zeit lassen, um dann höchstwahrscheinlich 2013 **Dirt 4** zu veröffentlichen, überraschte es die Videospielewelt mit der Ankündigung von **Dirt Showdown**. Anders als bei den bisherigen Teilen der Serie legen die Entwickler jedoch auf Realismus keinen allzu großen Wert, denn **Showdown** soll kein vollwertiger Teil der **Dirt**-Serie werden, sondern eher ein Arcade-Ableger für zwischendurch. Das Gameplay kann man sich dabei wie eine Mischung aus den Extreme-Sports-Elementen von **Dirt 2**, den Gymkhana-Events aus **Dirt 3** und einer gehörigen Portion Destruction Derby vorstellen. Auch das Fahrverhalten der einzelnen Wagen wird sich deutlich von dem der Vorgänger unterscheiden und den Arcade-Anspruch des Spiels unterstreichen. An anderen Stellen hingegen ändert sich wahrscheinlich weniger: Die Grafik-Engine wird nur geringfügig verbessert und auch bei der Streckenauswahl sind viele alte Bekannte dabei. Was die Spielmodi anbelangt, sind bisher drei unterschiedliche Varianten bestätigt: Sogenannte Hoonigan Events umfassen verschiedene Rennen, in denen es darauf ankommt, möglichst spektakuläre Stunts zu vollführen, Demolition Events befassen sich mit Zerstörung. Hinzu kommen normale Standardrennen. Auch die restlichen Features klingen durchdacht: Karrieremodus, 8-Mann-Multiplayer, 2-Spieler-Splitscreen und eine Art Autolog wie in EAs **Need for Speed**-Titeln. Toll: **Showdown** erscheint bereits im Mai! ❑



Ein Riesenrad im Hintergrund, umherfliegende Trümmerteile – Sie merken schon, mit Rallyesport hat **Showdown** wenig zu tun.



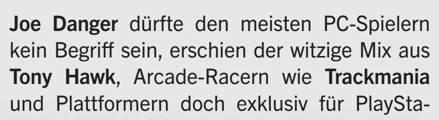
Anders als in **Dirt 3** sind Kollisionen in **Showdown** gewollt.

Sascha meint:
Die Ankündigung von **Showdown** war genau der Schritt, den ich mir von Codemasters gewünscht habe! Denn mit jedem neuen **Dirt**-Teil war ich hin- und hergerissen. Ich mag die realistische Rallye-Simulation vergangener Tage, der man sich in **Dirt 3** wieder etwas annäherte. Ich mag aber auch die unrealistischen Krawall-Rennen aus **Dirt 2**. Die Aufsplittung dieser beiden Aspekte auf zwei Spiele ist daher eine großartige Idee. **Showdown** für Arcade-Quatsch, **Dirt 4** für Rallyesport – ich bin dabei!

Joe Danger: The Movie

GEHEIM TIPP

Joe Danger dürfte den meisten PC-Spielern kein Begriff sein, erschien der witzige Mix aus **Tony Hawk**, Arcade-Racern wie **Trackmania** und Plattformern doch exklusiv für PlayStation 3 und Xbox 360. Der zweite Teil mit dem Untertitel **The Movie** wird jedoch auch für den heimischen PC veröffentlicht. In der Rolle des Stuntfahrers und Titelhelden Joe Danger absolvieren Sie abgedrehte Sprünge sowie irre Stunts und sammeln dabei wie in einem Jump & Run Sterne ein, um den nächsten Level, Extras oder einfach einen neuen Highscore zu erreichen. In **The Movie** gesellen sich zum bereits aus dem Vorgänger bekannten Motorrad noch weitere Vehikel wie Schneemobile (inklusive James-Bond-Verfolgungsjagd) oder ein Jetpack. Zudem filmt ein Regisseur passend zum Titel des Spiels Ihre Taten mit und schneidet sie zu einem Best-of zusammen. ❑





The Movie ist bunt und nimmt sich nicht ernst – und macht gerade deshalb Spaß!

UEFA Euro 2012

Das letzte offizielle Spiel zu einem großen Turnier erschien nur für Xbox 360 und PlayStation 3. Dabei hätten wir auch gern auf dem PC in **FIFA Fußball-WM 2010 Südafrika** ein Team unserer Wahl zum Gewinn der begehrten Trophäe geführt. Denn vor allem die Atmosphäre eines solchen Großereignisses wurde brillant eingefangen. Tanzende Fans, Nationalhymnen und sogar dem Original nachempfundene Trainer an den Seitenlinien – das war ganz großer Fußballzirkus. Für das passende Spiel zur Europameisterschaft 2012 in der Ukraine und Polen sind wir jedoch zuversichtlich, was eine PC-Fassung anbelangt. Denn a) hat EA auf dem PC dank **FIFA 12** wieder ein gut funktionierendes Grundgerüst (was 2010 nicht der Fall war) und b) erschienen die letzten EM-Spiele ebenfalls allesamt für den PC. Daumen drücken! ❑



Im letzten WM-Spiel standen Original-Coaches an der Seitenlinie.

Sport- & Rennspiele 2012

Spiel	Publisher	Termin
C.A.R.S.	Noch nicht bekannt	2012
Dirt Showdown	Codemasters	Mai 2012
F1 2012	Codemasters	2012
FIFA 13	Electronic Arts	3. Quartal 2012
Fußball Manager 13	Electronic Arts	2012
Joe Danger: The Movie	Hello Games	1. Quartal 2012
London 2012	Sega	2. Quartal 2012
NBA 2K13	2K Games	2012
NHL 13	Electronic Arts	2012
NHL 2K13	2K Games	2012
Pro Evolution Soccer 13	Konami	3. Quartal 2012
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	2. März 2012
Trackmania 2: Valley	Ubisoft	2012
UEFA Euro 2012	Electronic Arts	2. Quartal 2012

GENRE-TRENDS

IN sind ...
- König Fußball
- Original-Lizenzen
- Multiplattform-Titel

OUT sind ...
- Randsportarten
- Lenkräder
- Hardcore-Simulationen

FAZIT

2012 ändert sich nicht allzu viel. Sportspiele befassen sich meist mit Fußball oder US-Sportarten, Rennspiele unterteilen sich in Arcade-Racer und realitätsnahe Titel.



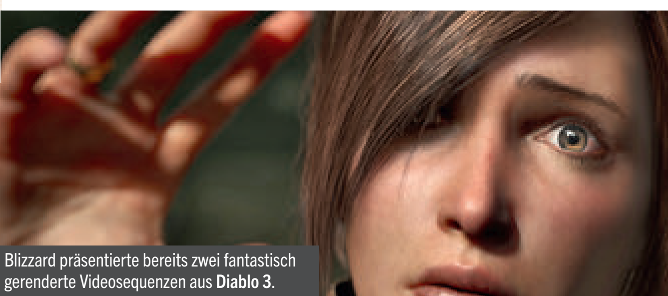
SO WIRD 2012...

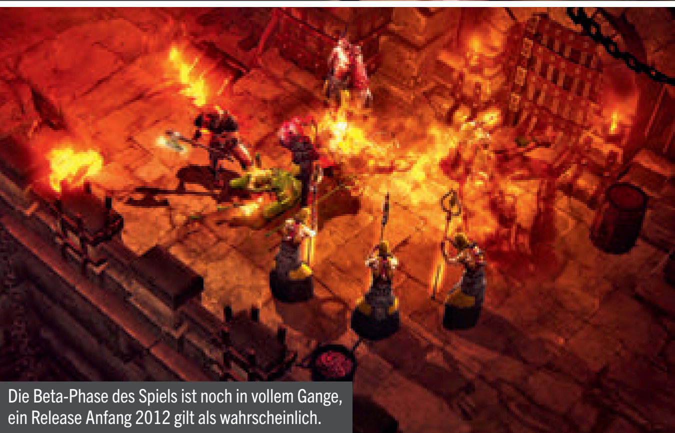
... für Rollenspieler

Diablo 3

MOST WANTED

Lange hatten sich die Fans von Blizzards Action-Rollenspiel noch Hoffnungen auf einen Release in 2011 gemacht. Vergebens: Die Entwickler haben die Veröffentlichung von **Diablo 3** offiziell auf Anfang 2012 verschoben, ohne dabei – typisch Blizzard! – ein genaues Datum zu nennen. Fest steht aber: Es dauert nicht mehr lang! **Diablo 3** befindet sich seit Herbst in der Beta-Phase, zu der auch schon einige Spieler aus aller Welt Zugang haben. Auf der Blizzcon 2011, Blizzards Hausmesse im Oktober, präsentierten die Entwickler erstmals auch eine brillant gerenderte Videosequenz aus dem fertigen Spiel. Anfang Dezember gab's dann noch einen Teil des Intro-Videos zu sehen, diesmal anlässlich der Verleihung der VGA-Awards. Auch wurde bereits die hübsch ausgestattete Collector's Edition mit allen Inhalten präsentiert – normalerweise deutet das bei Blizzard-Spielen auf einen zeitnahen Release hin. Inhaltlich arbeitet das Team offenbar nur noch an Feinheiten. So ist es in der aktuellen Beta-Version etwa nicht mehr möglich, die Talente eines Helden jederzeit auszutauschen – das ist nur noch an sogenannten Nephalem-Altaren möglich. In der Beta von **Diablo 3** darf man auch schon mit dem umstrittenen Auktionshaus experimentieren, in dem Spieler sowohl für Spielgold wie auch für echtes Geld Gegenstände ersteigern können. Zu diesem Zweck plant Blizzard die sogenannte Battle.net-Währung – das ist ein Guthaben, das sich unter anderem mit Item-Verkäufen in **Diablo 3** aufstocken lässt. Damit darf man dann sämtliche Blizzard-Angebote finanzieren, beispielsweise auch ein **World of Warcraft**-Abo. ❑


Blizzard präsentierte bereits zwei fantastisch gerenderte Videosequenzen aus **Diablo 3**.


Die Beta-Phase des Spiels ist noch in vollem Gange, ein Release Anfang 2012 gilt als wahrscheinlich.

Mass Effect 3

Sehnsüchtig fiebern Fans von **Mass Effect** dem Finale der Trilogie entgegen – sehnsüchtig und ein wenig ängstlich: Vielen Rollenspielern war Teil 2 nämlich zu actionlastig, während actionorientierte Spieler den ersten Teil als zu langatmig empfanden. Für Teil 3 hat sich Bioware deshalb etwas Ungewöhnliches überlegt: Zu Beginn wählt man aus drei Spielarten „Story", „Action" und „Rollenspiel". Je nach Auswahl ist das Gleichgewicht zwischen Kämpfen, Dialogen und anderen Spielelementen leicht verschoben. Ob es das ist, was die Fans sich wünschen? Fraglich ist auch, wie der jüngst angekündigte Koop-Modus bei der Zielgruppe ankommt: Zwar verspricht Bioware, dass man das gesamte Spiel auch ohne Mitspieler meistern und genießen kann, doch manche Rollenspielfans zeigten sich durch die Ankündigung der Koop-Einsätze verunsichert. Immerhin, ein Trailer von Anfang Dezember präsentierte die neuen Bewegungsmöglichkeiten des Helden: Commander Shepard stellt sich in dem Video einem haushohen Reaper-Roboter entgegen, rennt um sein Leben, weicht mit Seitwärtsrollen aus, purzelt Abhänge hinunter. Ganz schön rasant! Ob Biowares großes Finale gelingt, wissen wir am 8. März 2012, wenn **Mass Effect 3** erscheint. ❑


Als erstes Spiel der **Mass Effect**-Reihe bietet der dritte Teil auch kooperative Mehrspielermissionen. Bioware verspricht, dass diese Einsätze optional sind und nicht zwingend gelöst werden müssen, um das beste Ende zu erleben.

Legend of Grimrock


Sieht aus wie ein Shooter, soll sich aber traditionell und taktisch spielen: **Legend of Grimrock** ist ein moderner Dungeon Crawler.

GEHEIM TIPP

Ein kleiner, aber hoffentlich feiner Geheimtipp könnte Rollenspieler Anfang 2012 erwarten: **Legend of Grimrock** ist eine Liebeserklärung an sogenannte Dungeon Crawler, die vor allem in den 80ern und Anfang der 90er-Jahre sehr beliebt waren: Titel wie **Wizardry**, **Ultima Underworld**, **Might & Magic** oder **Stonekeep** führten die Spieler aus der Ego-Perspektive in stockfinstere Gänge, Kerker und Höhlen, in denen es vor Monstern, Schätzen, Fallen und Rätseln nur so wimmelte. Eine 360°-Rundumsicht wie in einem Ego-Shooter hatte man dabei nicht, man blickte, kämpfte und marschierte stets nur in vier verschiedene Richtungen. Genau dieses Spielgefühl will **Legend of Grimrock** bieten, allerdings in schicker 3D-Grafik und mit moderner Bedienung. Das ebenso ungewöhnliche wie vielversprechende Projekt entsteht derzeit bei Almost Human, einem finnischen Studio, das nur aus vier erfahrenen Entwicklern besteht. ❑

Guild Wars 2


Die Waffenwahl in **Guild Wars 2** bestimmt, welche Fähigkeiten Sie einsetzen können.

Nachdem inzwischen die achte und damit auch die letzte spielbare Klasse – der Mesmer – für **Guild Wars 2** kein Geheimnis mehr darstellt, warten wir nur noch auf den Start einer offenen Beta-Phase. Ausgewählte Tester dürfen schon seit Freitag, 16. Dezember 2011 im Rahmen von Closed-Beta-Veranstaltungen auf Abenteuerreise gehen. **Guild Wars 2** wird von vielen Online-Rollenspielern als großer Hoffnungsträger für 2012 angesehen. Dank des ausgeklügelten Charaktersystems, der dynamischen Ereignisse, die sich aufs Spielgeschehen auswirken sollen, und einer persönlich auf den Charakter zugeschnittenen Story will Entwickler ArenaNet bei den Spielern punkten. Mit einem Veröffentlichungstermin hält sich Publisher NCSoft nach wie vor bedeckt. Im Laufe des vergangenen Jahres hatten wir verschiedene Einblicke in die laufende Entwicklung des ambitionierten Rollenspielprojekts. Im Gedächtnis sind uns vor allem die schicken und flotten Kämpfe geblieben, für die sich ArenaNet feine Sachen ausgedacht hat. So wirken sich beispielsweise die Waffen und Zauber auch auf die Umgebung aus und beeinflussen sich sogar gegenseitig. Ein Pfeil etwa, der von einem Fernkämpfer durch eine vom Magier erzeugte Flammenwand fliegt, wird zum brennenden Geschoss und verursacht zusätzlichen Schaden. Die wohl beste Nachricht ist aber, dass **Guild Wars 2** – wie schon sein Vorgänger – ohne ein monatliches Abokostenmodell und ohne Shop-Pflichtkäufe auskommt. ❑

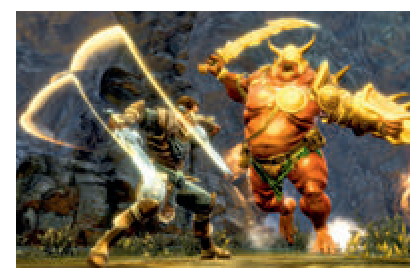
Risen 2


In **Risen 2** wird der Held von Begleitern wie diesem Piratengnom unterstützt.

Das von Piranha Bytes entwickelte Rollenspiel befindet sich auf der Zielgeraden, Publisher Deep Silver hat mittlerweile auch den offiziellen Releasetermin verkündet: Ab dem 27. April 2012 dürfen sich Freizeitpiraten in das neue Abenteuer der **Gothic**- und **Risen**-Schöpfer stürzen. Obwohl das Spiel bereits jetzt einen runden Eindruck macht, können die Entwickler nun die verbliebenen Monate ausgiebig für Bugfixing und Optimierungen nutzen. Beim Anspielen zeigt **Risen 2** die typische Handschrift von Piranha Bytes: Markante Charaktere, raue Dialoge, entscheidungsreiche Quests und eine lebendige Spielwelt erinnern an den guten Vorgänger. Das neue Piratensetting wirkt zudem angenehm unverbraucht und auch die Kämpfe machen einen flotten und dynamischen Eindruck. Witzig: Der Held darf in **Risen 2** auch tierische Helfer einsetzen, etwa ein kleines Äffchen, das sich durch den Fensterspalt eines Hauses zwängen und so Beute für den Spieler stibitzen kann. Tolle Idee! ❑

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Das farbenfrohe Rollenspiel mixt enorme Spieltiefe mit einem rasanten und actionreichen Kampfsystem. In dieser Ausgabe widmen wir EAs ambitioniertem Projekt eine siebenseitige Vorschaustrecke inklusive ausführlicher Lesermeinungen! Sie finden den Artikel auf Seite 18. ❑



▶ Die wilden Kämpfe in **Kingdoms of Amalur: Reckoning** erinnern fast ein wenig an Actionspiele.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Die Erfolgsgeschichte von **World of Warcraft** geht 2012 ins achte Jahr. Um die gewaltige Zahl an Spielern (weltweit etwa elf Millionen) bei Laune zu halten, kommt im nächsten Jahr **Mists of Pandaria** – das mittlerweile vierte Add-on – auf den Markt, das nach altbewährtem Muster verfährt: Anhebung des Maximallevels von 85 auf 90, eine neue Rasse (knuffige Pandaren), eine neue Heldenklasse, zusätzliche Gebiete, Dungeons und Raids. Wie so oft wird Blizzard für sein neuestes Add-on die Talentbäume sämtlicher Klassen komplett überarbeiten. Drei weitere Neuerungen: Haustierkämpfe im **Pokémon**-Stil, ein Herausforderungsmodus für Instanzen und Szenarios (Mini-Instanzen), die überall in der Spielwelt verteilt sind. Auch 2012 schraubt Blizzard also weiter fleißig an der Evolution des bisher größten und erfolgreichsten Online-Rollenspiels. ❑


An diesen Anblick müssen sich **WoW**-Spieler im nächsten Jahr gewöhnen: **Mists of Pandaria** führt die umstrittenen Pandaren als neue spielbare Rasse ein.

Rollenspiele 2012

Spiel	Publisher	Termin
Diablo 3	Blizzard Entertainment	1. Quartal 2012
Dragon Age 3	Electronic Arts	Frühestens 2012
Dungeons & Dragons: Neverwinter	Atari	2012
Fallout Online	Interplay	2012
Grim Dawn	Crate Entertainment	2012
Guild Wars 2	NCsoft	2012
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	10. Februar 2012
Legend of Grimrock	Almost Human	Anfang 2012
Mass Effect 3	Electronic Arts	8. März 2012
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	27. April 2012
Southpark	THQ	3. Quartal 2012
The Secret World	Electronic Arts	April 2012
Torchlight 2	Daedalic	Anfang 2012
Wildstar	NCsoft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard Entertainment	2012

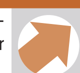
GENRE-TRENDS

IN sind ...
- Free-to-Play-MMOGs
- Ernste Fantasy-Szenarien
- Actionreiche Echtzeit-Kämpfe

Out sind ...
- Abo-Modelle für MMOGs
- Innovationen
- Taktische Rundenkämpfe

FAZIT

Neben Shootern dominieren epische Rollenspiele den PC-Markt – auch im nächsten Jahr. Innovationen sind zwar rar gesät, dafür warten starke Sequels etablierter Marken.



SO WIRD 2012 ...

... für Adventure-Spieler

Jack Keane 2

Noch in den kommenden zwölf Monaten soll der sympathische Comic-Held Jack Keane wieder neue Abenteuer in einer Fortsetzung der namensgebenden Adventure-Serie erleben. Nachdem er im Vorgänger das britische Königreich vor Doctor T. und seinen Handlangern gerettet hat, verschlägt es den sprachlich gewitzten Abenteurer in **Jack Keane 2: Das Auge des Schicksals** nun offenbar in warme Gefilde, wie das untere Bild verrät. Nach wie vor gibt es keine handfesten neuen Informationen zum Spiel. Außer dass die Story fünf Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers ansetzt, Jack zu Spielbeginn in Schanghai im Gefängnis sitzt und im Spielverlauf einige alte Bekannte wiedertreffen wird. Obwohl Entwickler und Publisher derzeit keine neuen Infos herausrücken, halten wir das Spiel für eines der wichtigsten Adventures 2012 und sind uns fast sicher, dass Sie damit in der zweiten Jahreshälfte 2012 ein Genrehit erwarten dürfte. ❑



Mit diesem Artwork meldete sich Publisher Astragon im November zurück. An der Savannenlandschaft ist deutlich erkennbar, dass **Jack Keane 2** wieder den typischen Deck-13-Comicstil haben wird.

Columbus 4



Mit **Columbus 4** springt nun auch der deutsche Entwickler Animation Arts auf den Episoden-Adventure-Zug auf. Die einzelnen Teile sollen jedoch immer abgeschlossene Geschichten erzählen.

Neben dem dritten **Geheimakte**-Teil werkeln die Macher dieser Serie auch an einem Episoden-Adventure. Mit **Der Fluch von Oak Island** soll der erste Teil von **Columbus 4** noch Ende 2012 veröffentlicht werden. In der Mystery-Reihe wird das namensgebende Columbus-4-Team weltweit auf Einsätze geschickt, um uralte Mythen zu enträtseln, längst vergessenen Legenden auf den Grund zu gehen und verschollene Artefakte wieder ans Tageslicht zu befördern. Jedes der vier Teammitglieder ist ein Spezialist auf einem bestimmten Gebiet und das richtige Zusammenspiel der verschiedenen Charaktere soll natürlich Auswirkungen auf den Spielerfolg haben. Ingesamt sind fünf Episoden geplant, die im Abstand von etwa sechs Monaten erscheinen sollen. Die Spielzeit der Teile soll jeweils vier bis sechs Stunden und der Preis jeweils bei unter zehn Euro liegen. Erhältlich sein werden die Episoden sowohl per Download als auch als klassische Retailversion im Handel. ❑

Memento Mori 2

Vier Jahre nach dem Vorgänger veröffentlicht Publisher Dtp Entertainment 2012 mit **Memento Mori 2: Wächter der Unsterblichkeit** neue Abenteuer des Heldenpaares Lara und Max Durand. Wir stürzten uns voller Vorfreude in eine spielbare und weit fortgeschrittene Version des cineastischen Point&Click-Adventures und waren positiv überrascht.

Das Spiel beginnt in einem Hotelzimmer im südafrikanischen Kapstadt, in dem die beiden Protagonisten ihre Flitterwochen verbringen. Per Telefon erhalten sie den Auftrag, einen geheimnisvollen Diebstahl aus einer Kunstgalerie zu untersuchen, deren Besitzer mit den Polizeiermittlungen nicht zufrieden ist. Schon im Hotelzimmer und auch in der Galerie wird Max immer wieder von blutigen Visionen geplagt und kommt schließlich bei einem Autounfall angeblich ums Leben.

Auch Teil 2 enthält wieder mystische und düstere Abschnitte, selbst wenn Sie zwischendurch in schicker 3D-Grafik recht entspannt Rätsel lösen, Gegenstände einsammeln, kombinieren und Gespräche führen. Mit drei spielbaren Charakteren erkunden Sie mehr als fünfzig Schauplätze. Im Lauf der Geschichte reisen Sie vom südafrikanischen Kapstadt über Frankreich und Finnland bis nach Chinatown in San Francisco. Um sich in **Memento Mori 2** zurechtzufinden, müssen Sie den Vorgänger nicht zwingend gespielt haben. ❑



Im Spielverlauf bereisen Sie mehr als 50 Schauplätze. Unter anderem ermitteln Sie auch in Chinatown in San Francisco.



Marc meint:
Vor allem Dtp Entertainment bleibt seinem Ruf als Adventure-Publisher treu. Mit **Memento Mori 2**, **Deponia** und **Lost Chronicles of Zerzura** hat der Anbieter gleich mehrere heiße Eisen im Feuer. Außerdem erwarten uns mit **Geheimakte 3** und **Jack Keane 2** gleich zwei Nachfolger preisgekrönter Spiele, für die unsere Erwartungen sehr hoch sind. Und wir denken, sie werden nicht enttäuscht. 2012 wird ein gutes Adventure-Jahr. Ganz sicher!

Adventures 2012

Spiel	Publisher	Termin
Columbus 4: Der Fluch von ...	Animation Arts	4. Quartal 2012
DSA: Satinavs Ketten	Deep Silver	23. März 2012
Das Testament d. S. Holmes	Focus Home Entert.	Mai 2012
Deponia	Dtp Entertainment	17. Januar 2012
Geheimakte 3	Deep Silver	Sommer 2012
Jack Keane 2	Astragon	2. Halbjahr 2012
Lost Chronicles of Zerzura	Dtp Entertainment	3. Februar 2012
Memento Mori 2	Dtp Entertainment	18. März 2012
The Second Guest	Headup Games	26. Januar 2012
Y – Der Fall John Yesterday	Crimson Cow	1. Quartal 2012

GENRE-TRENDS

IN sind ...
- Traditionelles 2D-Gameplay
- Comedy- und Krimigeschichten
- Indie-Entwicklungen

OUT sind ...
- Vollständige 3D-Grafik
- Piraten und Affen (leider)
- Ego-Perspektive

FAZIT

Innovationen bleiben auch 2012 aus. Klassisches Gameplay, ein guter Mix aus Fortsetzungen und frischen Ideen, mehr Indie-Entwicklungen – so darf's gern weitergehen.



SO WIRD 2012...

... für alle Spieler

Hardware-Trends

Eines der großen Technik-Themen 2012 könnte „Spielen mit Onboard-Grafikchip" werden – das vermuten zumindest unsere Experten von der PC Games Hardware. Klar, denn einerseits wird die Technik immer potenter, andererseits sind viele Spiele, die parallel auch für Konsolen entwickelt werden, weniger leistungshungrig. Wer allerdings auf den Multimonitor-Zug aufspringen will, der schon 2011 mit einigen Online-Rollenspielen und auch Shootern wie **Battlefield 3** langsam anrollte, sollte bei der Hardware nicht sparen.

Zwar werden Angebote wie Atis Eyefinity zunehmend billiger, Schnäppchen-Charakter hat das Ganze aber auch nächstes Jahr noch lange nicht. Wir wagen außerdem die Prognose, dass in den kommenden Jahren, vielleicht sogar schon 2012, Bewegungssteuerung auch für den PC immer mehr in Mode kommen wird. Zwar gibt es mit Wavi Xtion von Asus und diversen Kinect-Hacks theoretisch längst die technischen Voraussetzungen, Spieleentwickler sind bislang auf diesen Zug jedoch noch nicht aufgesprungen. ❑



Dürfen wir dank der neuen Asus-Kamera bald auch in Büro und Spielezimmer solch eingabegerätefreien „Spaß" haben?

Neues von der Konsolenfront

Während bislang über Nachfolger für Playstation 3 und Xbox 360 nur ein paar Gerüchte kursieren, rechnen wir 2012 fest mit ersten konkreten Informationen zu Erscheinungstermin und Hardware. Auch sollten spannende Fragen wie „Welche Laufwerkstechnik wird Microsoft einsetzen?" und „Kann Sony in Sachen Online-Funktionen aufholen?" dann endlich geklärt werden. Nintendos Wii-Nachfolger ist hingegen schon deutlich greifbarer, das einzige noch zu lüftende Geheimnis um die Wii U ist: Wann genau wird das Teil erhältlich sein? Zu den Spiele-Konsolen zählt auch eine ganze Reihe mobiler Plattformen, wobei 2012 ab dem 22. Februar wohl im Zeichen von Sonys PS Vita stehen dürfte. Aber auch Apple ist mittlerweile fest als Spielgeräte-Hersteller etabliert – wir rechnen im kommenden Jahr mit iPhone 5 und iPad 3. ❑



Sonys PS Vita (links) will Nintendos 3DS Konkurrenz machen, Nintendos Wii U bläst zum Angriff auf Xbox und Playstation.

Ihr Lieblingsmagazin wird 20 und feiert mit Ihnen! Details gibt's im Laufe des Jahres.

PC Games wird 20!

2012 wird nicht nur ein großes Jahr für Spieler allgemein, sondern auch ganz speziell für uns und unsere Leser – wir feiern nämlich unser 20-jähriges Bestehen! Sie können sich bestimmt denken, dass wir uns dafür einige spannende Aktionen und Überraschungen ausgedacht haben, die wir spätestens zur Jubiläumsausgabe 9/2012 auf Sie loslassen. Halten Sie die Augen offen! ❑

WICHTIGE TERMINE 2012

Zwar sind viele Spielemessen nicht ohne Weiteres für jeden Spielefan zugänglich, im Auge behalten sollten Sie die folgenden Termine aber trotzdem.

Während die Gamescom als hiesige Publikumsmesse für viele Spieler Pflicht ist, gibt es auch ein paar andere Veranstaltungen, bei denen Spektakuläres passiert. Sicher werden auch 2012 wieder zahlreiche Spiele im Rahmen der einen oder anderen Messe angekündigt. Merken Sie sich deshalb folgende Termine unbedingt vor!

Datum	Veranstaltung
5. März	Games Developers Conference – hier treffen sich die Entwickler
5. Juni	Electronic Entertainment Expo (E3) – DIE Messe des Jahres
Juli	Quakecon – eine nette Mischung aus Messe und Lanparty
16. August	Gamescom – hier gibt's neue Spiele zum Anfassen für alle
Oktober	Blizzcon – in Anaheim dreht sich alles um **Diablo**, **WoW** und **Co**
Dezember	Spike Videogame Awards – hier werden oft Spiele angekündigt

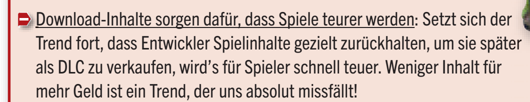


Die wohl relevanteste Messe – zumindest, was neue Erkenntnisse und Ankündigungen angeht – ist traditionell die E3 in Los Angeles.

Unsere Wünsche ...

- Das Kopierschutzmodell von **The Witcher 2** macht Schule: Nur wenige Entwickler und Publisher trauen sich, den Kopierschutz komplett wegzulassen. Uns würde es dennoch freuen, wenn mehr Spiele ohne auf den Markt kämen – nicht, weil wir sie kopieren wollten, sondern weil dadurch eine ganze Reihe an Problemen (Aktivierung, DVD-Lesefehler und, und, und) einfach wegfielen.
- Mehr neue Marken, weniger Fortsetzungen: Braucht es wirklich ein **Call of Duty 10**? Warum gibt es nicht mehr **Mirror's Edge**s, mehr **Bulletstorm**s und mehr **Borderlands**? Wir wünschen uns mehr frischen Wind auf dem Spielemarkt!
- Mehr Herausforderung für echte Spieler: Casual-Spiele sind zwar nett, füllen Pausen und bringen „Nichtspielern" das Daddeln näher, doch wird uns leider in letzter Zeit zu oft der Core-Gamer vergessen. Für den darf's gerne auch mal richtig schwer sein – wie zuletzt in **Super Meat Boy**!

... und Ängste für 2012



- Download-Inhalte sorgen dafür, dass Spiele teurer werden: Setzt sich der Trend fort, dass Entwickler Spielinhalte gezielt zurückhalten, um sie später als DLC zu verkaufen, wird's für Spieler schnell teuer. Weniger Inhalt für mehr Geld ist ein Trend, der uns absolut missfällt!
- Onlinepässe werden mehr und mehr zum Trend: Nicht nur, dass zusätzlich notwendige Code-Eingaben total nerven, auch macht das Modell „Einmal-Content" den Gebrauchtspielemarkt kaputt. Das ist von den Publishern freilich beabsichtigt, aus Käufersicht ist das Ganze aber nicht gerade begrüßenswert.
- Kurze Entwicklungszyklen bremsen Innovation: Wir sehen es bei **Call of Duty** und **FIFA** – bringt eine Serie jährliche Ableger hervor, ist der Fortschritt zwischen den Episoden meist marginal. Hoffentlich orientieren sich nicht mehr Entwickler an diesem Modell!

€ 10,-



Vor 10 Jahren

Februar 2002

Von: Marcus Schwatke und Robert Mader

Diese Spiele bewegten die Leserschaft vor zehn Jahren.

TOP-VORSCHAU

Unreal 2

Actionfans kamen im Februar 2002 voll auf ihre Kosten: **Unreal 2** wurde von uns ausgiebig in einer Vorschau vorgestellt. Diese ließ keinen Zweifel daran, dass Epics Ego-Shooter ein richtig großes Spiel werden würde.

Als Kapitän eines kleinen Weltraumkreuzers befehligten Sie ein dreiköpfiges Team und flogen von Mission zu Mission. Da Entwickler Legend Entertainment ursprünglich Adventures produzierte, gab es massenhaft gut inszenierte Dialoge zu bestaunen. Wer jedoch lieber pure Action auf seinem Bildschirm wollte, konnte die Dialoge auch einfach wegklicken. Die Missionen gestalteten sich sehr unterschiedlich: Einmal gab es Aufträge, in denen stumpfes Dauerfeuer die besten Siegchancen gewährte; in anderen Situationen musste der Spieler mit der Umwelt interagieren, Deckung nutzen und möglichst clever vorgehen. Somit war **Unreal 2** kein Spiel, bei dem man ständig nur auf die Schusstaste hämmern musste.

Auch grafisch war **Unreal 2** überragend: Der Weitblick in den Außenarealen war phänomenal, die Landschaften als solche realitätsnah umgesetzt. Berge, Täler, Bäume und Kreaturen wurden so gestaltet, dass der Spieler sich in einer wahrhaftig organischen Umgebung wähnte. Zudem bereiste man mit seiner Mannschaft die unterschiedlichsten Landschaftstypen: Einmal kämpfte man auf dem Boden des Ozeans, dann war man auf einem Feuerplanet mit aktivem Vulkan unterwegs. Außerdem besuchte man antike Alien-Städte und durfte sich auch auf einem Asteroiden im Weltraum heiße Gefechte liefern.

Bei diesen Schusswechseln standen dem Spieler bis zu vier KI-Teamkameraden zur Seite. Diese waren grafisch opulent dargestellt, da sie von Kopf bis Fuß durchgestylt wirkten: Augenbewegungen und Lippensynchronität sowie wehende Polygon-Haare sorgten für realistisch wirkende Begleitcharaktere. ❑


Egal, ob drinnen oder draußen: Bei **Unreal 2** gab es jede Menge Action und Explosionen in brillanter Grafik zu bewundern.

AKTUELLES

Spiele des Jahres 2001

Das Jahr 2001 war grob gesagt zweigeteilt: In der ersten Jahreshälfte bestimmte der Rummel um **Black & White** das Geschehen. Der angebliche Ausnahmetitel von Peter Molyneux wurde schon im Vorfeld mit allerhöchsten Erwartungen überhäuft. Als der Titel auf den Markt kam, war die Spielerschaft hin- und hergerissen; die einen liebten es, die anderen mochten es nicht.

Die zweite Jahreshälfte war durch die Diskussion um realistische Kriegsspiele geprägt. Allen voran **Operation Flashpoint**, aber auch **Commandos 2** trugen ihren Teil zur Diskussion bei.

Als Überraschung des Jahres 2001 taten sich die **Wiggles** hervor. Beinahe niemand traute den kleinen Tunnelzwergen im Vorfeld eine derartige Beliebtheit zu. Dennoch belegten sie hinter **Black & White** unseren zweiten Platz der Aufbau-Strategiespiele.

Die Enttäuschung des Jahres war für unsere Redaktion **Black & White**. Der oben beschriebenen Erwartungshaltung wurde der Titel nicht gerecht.

DIE FLOP-TESTS

Schlechte Spiele gab es im Februar jede Menge

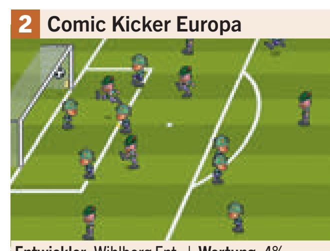
1 Erotica Island



Entwickler: Flare Media | **Wertung:** 1%

Eigentlich hätte es in **Erotica Island** um Hauptrammler Reggie Rich gehen sollen. Allerdings war die Story überhaupt nicht relevant. Stattdessen gab das Spiel einen Kraftausdruck nach dem nächsten von sich.

2 Comic Kicker Europa



Entwickler: Wihlborg Ent. | **Wertung:** 4%

Die Idee war gut: Eine Fußball-Simulation, bei der die Nationen durch länderspezifische Merkmale dargestellt werden. Die Umsetzung war dann aber ziemlich mies: Warum haben Portugiesen Blumentöpfe auf dem Kopf?

3 Melker: Die Elchjagd



Entwickler: Wihlborg | **Wertung:** 7%

Bei **Melker: Die Elchjagd** war das Ziel, den Elch Melker zurück in sein Naturschutzgebiet zu geleiten. Leider waren aber Grafik, Sound und Steuerung so furchtbar, dass wir vom Kauf dieses Spiels nur abraten konnten.

4 Euro Alarm



Entwickler: Indep. Arts | **Wertung:** 8%

Hier konnte der Spieler die Einführung des Euro in letzter Sekunde verhindern; dies geschah mittels Tritt in den Allerwertesten eines Beamten. Als Bonus konnte man den Kofferträgern auch Bierflaschen an den Kopf schleudern.

VORSCHAU

Die Gilde

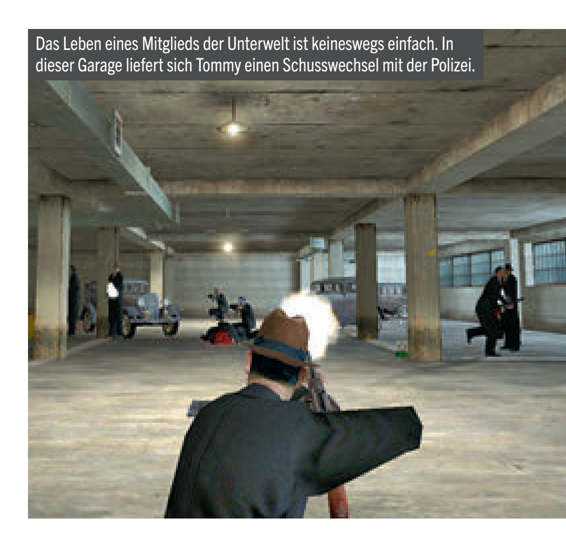
Bis heute finden sich viele treue Anhänger von **Die Gilde**. Kein Wunder, nur wenige Spiele bieten die Freiheit und Möglichkeiten wie das 2002 erschienene Strategiespiel.

Ein Narr, wer **Die Gilde** als einfache Wirtschaftsimulation abstempelt, bietet es doch eine ausgewogene Mischung aus Rollen- und Aufbauspiel. Zu Beginn des Spieles wählen Sie einen von sieben unterschiedlichen Berufen aus, zum Beispiel Pfarrer, Gastwirt, Steinmetz oder Kräuterhändler. Nach dieser Wahl beginnen Sie, Ihren Einfluss innerhalb der namensgebenden Gilde auszubauen. Dass dies nicht immer mit dem Gesetz einhergeht, zeigt die Tatsache, dass Sie etwa als Hehler in die Häuser Ihrer Nachbarn einbrechen und diese leer räumen können. Allerdings gibt es in puncto Schandtaten noch deutlich drastischere Maßnahmen. Beispiel gefällig? Brennen Sie doch einfach das Hab und Gut Ihrer Konkurrenz nieder und bezichtigen Sie Ihren Gegner einer Straftat. Ein erpresster Richter drückt Ihrem sowieso schon geschundenen Gegenüber gerne alles auf, was Sie vorschlagen. Ehrlicher geht es beim Abbauen von Rohstoffen zu. Passend zu Ihrem Beruf stellen Sie Alkohol, Marmor oder Ähnliches her, veräußern dieses möglichst gewinnbringend, um sich in wichtige Stadtämter einzukaufen. Sie sehen, **Die Gilde** ist vielmehr eine Lebens- als eine banale Wirtschaftssimulation. Seinen durchweg positiven Ersteindruck in unserer Vorschau konnte der Titel **Die Gilde** auch in seinem Test halten und überzeugte auf ganzer Linie. ❑

VORSCHAU

Mafia

Die fiktive US-Großstadt Lost Heaven – angelehnt an das New York der 30er-Jahre – ist Schauplatz dieses actionreichen Shooters rund um die Familia Salieri. Der Titel verrät bereits, dass es in diesem Spiel um kriminelle Machenschaften geht. Eher zufällig geraten Sie als Taxifahrer Tommy in diese Organisation und ihr Geschäft. Zwei Fahrgäste machen Ihnen nach einer halsbrecherischen Flucht vor fiesen und schießwütigen Feinden aufgrund Ihrer beeindruckenden Leistung als Fluchtwagenfahrer ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können. So arbeiten Sie sich von nun an in der Hierarchie dieser Mafia-Familie stetig weiter nach oben. Zu Ihren Aufträgen zählen diverse Jobs wie Autodiebstähle oder auch Missionen, in denen Sie einen zahlungsunwilligen Kunden durch schlagfertige Argumente zum Tilgen seiner Schulden „überreden". Große Banküberfälle oder ein Angriff auf unliebsame Konkurrenten gehören später genauso zu Ihrer täglichen Arbeit. Vor allem müssen Sie dabei immer auf die äußerst strengen Gesetzeshüter achtgeben. Diese schrecken nicht davor zurück, Tommy auch für nichtige Delikte umzulegen. Besonders hervorzuheben ist die sehr gute gestaltete Spielwelt von **Mafia**. Diese fängt den Charme und das richtige Flair eines Film noirs ein. ❑



Das Leben eines Mitglieds der Unterwelt ist keineswegs einfach. In dieser Garage liefert sich Tommy einen Schusswechsel mit der Polizei.

TEST

Medal of Honor: Allied Assault

Grafisch kein schöner Anblick mehr. Dafür überzeugt **MoH: Allied Assault** durch seine großartige Inszenierung.

1942, der Zweite Weltkrieg hält Europa und Teile Nordafrikas fest im Griff. Als Leutnant Mike Powell, Spezialagent des CIA-Vorläufers OSS, agieren Sie weit hinter feindlichen Linien. Dabei legen Sie einen weiten Weg zurück: von Nordafrika über die Landung in der Normandie und die Befreiung Frankreichs bis nach Deutschland. Der Shooter erinnert sehr stark an den Hollywood-Film **Der Soldat James Ryan**. Dies ist aber keinesfalls negativ gemeint, im Gegenteil. **Medal of Honor: Allied Assault** unterhält Sie gerade wegen seiner sehr guten Inszenierung, seiner abwechslungsreichen Missionen und seiner Möglichkeiten der Aufgabenbewältigung über Stunden hinweg äußerst gut. Wir möchten dies an einem Beispiel festmachen: Zu Beginn des Spieles werden Sie in eine deutsche SS-Uniform mit dazugehörigen Ausweispapieren gesteckt. Ihre Aufgabe lautet, unbemerkt in eine U-Boot-Werft der Wehrmacht zu gelangen und die Basis zu zerstören. Gedeckt durch Ihre Tarnung, gelangen Sie in das Innere der Werft, vorbei an Karten spielenden Soldaten, die einfache Gespräche führen. Von Zeit zu Zeit müssen Sie sich an Kontrollposten ausweisen oder einem Vorgesetzten salutieren, um keinen Verdacht zu erregen. Leider fliegt die Tarnung Ihres Helden über kurz oder lang auf, sodass er doch wieder seiner gewohnten Methode der Konfliktlösung mit dem Gewehr nachgehen muss. In unserem Test erntete **Medal of Honor: Allied Assault** überzeugende 86 Spielspaßpunkte. Auch heute kann es von jedem, der sich mit der veralteten Grafik und dem stark ausgemelkten Zweiter-Weltkrieg-Setting arrangieren kann, genossen werden. ❑

MEISTERWERKE

Quake

Von: Micha Kohl/Stefan Weiß

Vor 15 Jahren brachte id Software mit dem ersten Teil der Quake-Reihe das Shooter-Genre entscheidend voran.



Die Werbekampagne für den Ego-Shooter **Quake** brachte solche provokanten Anzeigen hervor. Auch heute noch sorgen das hübsche Familienbild und der Slogan für ein Schmunzeln im Gesicht, angesichts des Spielinhaltes.

Wenn ein Computerspiel durch seine Inhalte eindeutig „Ja" zum Töten sagt, ist mit einer verrohenden Wirkung zu rechnen. Dieser Zusammenhang stellt für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ein wesentliches Kriterium dar, wenn Spiele indiziert werden. So war dies auch vor 15 Jahren der Fall, als der Ego-Shooter **Quake** auf dem Index landete. Heute sieht die Sache anders aus – zwar wird in **Quake** nach wie vor im Sekundentakt aus allen Rohren geballert, doch der schädliche Einfluss dieses Treibens ist wohl auf der Strecke geblieben. Die „technisch veralteten Darstellungsweisen", so die Bundesprüfstelle, verhalfen id Softwares Shooter-Klassiker schließlich Ende November zum Befreiungsschlag aus den Fesseln des Index. Doch was machte den Titel damals so besonders? Wir werfen einen Blick zurück auf einen Meilenstein der Spielegeschichte.

Kurz nach Release von **Doom 2** im Jahr 1994 kündigte das texanische Entwicklerstudio rund um Programmiererlegende John Carmack **Quake** an. Ersten Informationen zufolge sollte der mit einem Hammer bewaffnete Protagonist des Spiels dem nordischen Donnergott Thor ähneln und auf seinen Abenteuern eine aztekisch angehauchte Welt durchstreifen. Das klang zwar durchaus interessant – als der Shooter allerdings 1996 veröffentlicht wurde, war von diesem ausgefallenen Konzept nichts mehr zu sehen. Selbst die erste Neuausrichtung des Spiels ließ sich nur in Ansätzen mit dem fertigen Titel in Verbindung bringen: id Software beschloss nach einigen Monaten Entwicklung, aus **Quake** ein Rollenspiel samt Mittelalter-Szenario zu machen. Die Entwickler verwarfen jedoch auch dieses Konzept und orientierten sich stattdessen stark am Spielprinzip von **Doom**, wobei sowohl Gegner- als auch Leveldesign die mittelalterliche Atmosphäre auch heute noch erkennen lassen.

In Quakes Einzelspielermodus bestand Ihre Aufgabe darin, die Kreatur Shub-Niggurath zu besiegen. Um in ihre Höhle zu gelangen, war es nötig, von der Starthalle aus vier separate „Dimensionen" aus je etwa sieben Levels zu besuchen und die magische Rune am Ende jedes Abschnitts zu finden. Das macht aus **Quake** noch kein Meisterwerk. Doch hatte der Shooter ja mehr als nur den Einzelspielermodus zu bieten.

Im Mehrspielermodus war er eines der ersten Spiele, die als e-Sport betrieben wurden, und das nicht ohne Grund. So konnten Sie in **Quake** dank TCP/IP-Unterstützung erstmals ohne viel Aufwand online mit Spielern aus aller Welt konkurrieren. Die Faszination bestand dabei hauptsächlich aus dem schnellen Spielprinzip und der gelungenen Steuerung. Die Möglichkeit zu abrupten Richtungswechseln und absurden Bewegungen gepaart mit freier Kamerabewegung per Maus verhalf dem Titel schnell

MASSENAUFLAUF: DIE QUAKECON

Die Quake-Reihe hatte von Anfang an viele Fans. Ihre Verbundenheit mit dem Titel brachten sie nicht nur durch hohe Spielerzahlen und eine große Mod-Community zum Ausdruck.

Die QuakeCon ist eine seit 1996 jährlich stattfindende LAN-Party in Texas. Ursprünglich wurde sie von Fans des Spiels in der Nähe von id Softwares Firmensitz veranstaltet. Neben etwa 100 Spielern, die um den Sieg in **Quake**- und **Doom**-Turnieren wetteiferten, war bei der ersten Veranstaltung auch das Entwicklerteam vor Ort und beschloss, die QuakeCon offiziell anzuerkennen und finanziell zu unterstützen. Die Veranstaltung wuchs seitdem sowohl hinsichtlich der Vielfalt der gespielten id-Software-Titel als auch hinsichtlich der Teilnehmerzahl und hatte in den letzten Jahren jeweils fast 10.000 Besucher aus aller Welt. Zusätzlich zur eigentlichen LAN-Party, zu der jeder Spieler seinen eigenen PC mitbringen muss, gibt es jedes Jahr Vorträge und Fragerunden mit den Entwicklern.
Dank vieler freiwilliger Helfer und Sponsoren blieb die QuakeCon kostenlos und ist mittlerweile die größte LAN-Party Nordamerikas.



Die dunklen Hallen des riesigen BYOC-Bereichs (Bring Your Own Computer) sind der Mittelpunkt der QuakeCon. Von Jahr zu Jahr locken sie mehr Fans nach Dallas im US-Bundesstaat Texas.


Quake war der erste Ego-Shooter, bei dem die komplette Spielwelt inklusive Gegnern und Gegenständen mit Polygonen dargestellt wurde. Davor bestanden Shooter noch zu weiten Teilen aus Sprites.

zum Kultstatus. Doch auch aus dem Einzelspielermodus entstand eine Art Sport: Speedruns, bei denen das Spiel auf höchster Schwierigkeitsstufe möglichst schnell abgeschlossen wurde, entwickelten sich rasch zum Trend.

Aus der rasant wachsenden Community ging allerdings noch mehr hervor als Online-Ligen und Replays, in denen durch Levels gehetzt wurde. **Quake** war von Anfang an einfach zu modifizieren. Aufgrund der Popularität des Titels schossen neue Mods wie Pilze aus dem Boden. Sie reichten von simplen Waffenmodifikationen und neuen Gegnern über zusätzliche Levels bis hin zu ganz neuen Spielmodi, wie beispielsweise in „Quake Rally“ oder dem ursprünglichen **Team Fortress**.

Außerdem war **Quake** für die Entstehung der sogenannten Machinima-Videos verantwortlich. Das sind Filme, die ausschließlich aus direkt mit der Engine eines Spiels gerendertem Videomaterial bestehen. Heutzutage besitzt diese Kunstform eine riesige Anhängerschar und es existiert kaum ein Spiel, aus dem noch kein Machinima-Film produziert wurde.

Quake wurde mehrmals fortgesetzt, aber lediglich der vierte Teil der Serie konnte einer Indizierung entgehen. Das Spielprinzip blieb größtenteils unverändert, die Nachfolger des ursprünglichen **Quake** waren aber in einem Science-Fiction-Universum angesiedelt. Dieses Szenarios bediente sich auch **Enemy Territory: Quake Wars**, ein Spin-off aus dem Jahre 2007, das sich als klassenbasierter Taktik-Shooter hinsichtlich des Gameplays grundlegend von der Serie unterschied.

Auf der QuakeCon 2011 deutete id Software schließlich **Quake 5** an, veröffentlichte aber bisher noch keine Details. ❑

STEFAN ERINNERT SICH:



Story? Unnötig! Einzelspielermodus? Überflüssig! **Quake** war für mich von Anfang an nur im Mehrspielermodus interessant. Keine LAN-Party ohne wenigstens ein paar Matches **Quake** – zusammen mit Freunden wetteiferte man um die beste Wertung der „Frags“ (Abschüsse). Die Finger glühten dabei förmlich und die Mausbewegung konnte gar nicht schnell genug sein, um den dringend benötigten Sekundenbruchteil schneller als der oder die Gegner zu sein.

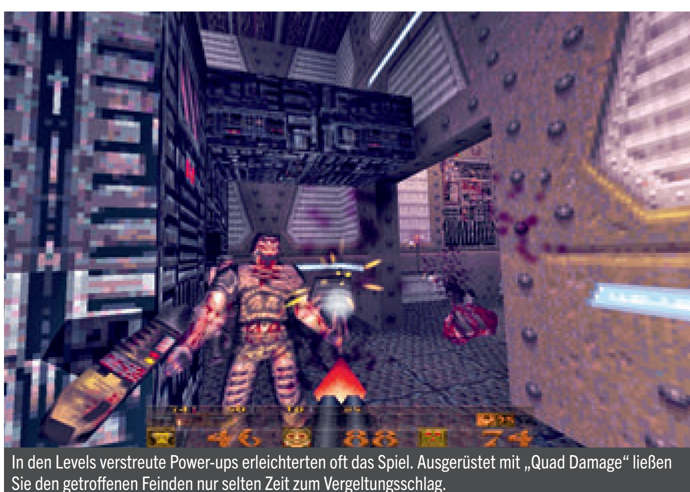
GLÜCKSSCHMIEDE: ID SOFTWARE

Id Software wurde 1991 von Game Designer Tom Hall, Grafiker Adrian Carmack sowie den Programmierern John Romero und John Carmack gegründet.

Das Erstlingswerk des neu gegründeten Studios war das Jump & Run **Commander Keen: Invasion of the Vorticons**. Der Titel basierte auf einer Engine für Side-Scroller, die John Carmack selbst geschrieben hatte. Sie war die erste ihrer Art, die derartige Spiele flüssig auf einem PC darstellen konnte. Im Laufe der Jahre prägte id Software aber vor allem das Ego-Shooter-Genre mit wichtigen Serien wie **Quake** und **Doom**, dessen erste beiden Teile auch erst kürzlich vom Index gestrichen wurden. Alle drei Shooter-Oldies sollen in Deutschland demnächst von Zenimax wiederveröffentlicht werden.
Bis heute kamen für id Softwares Spiele ausschließlich hauseigene Engines zum Einsatz, wie die id Tech 5 im jüngsten Beispiel **Rage**. Seit jeher erfreuten sich die Engines auch bei anderen Studios großer Beliebtheit und wurden daher oft von diesen lizenziert.



id Software wird häufig fälschlicherweise i.d. Software genannt. Tatsächlich wird der Name der Firma aber wie das lateinische Wort „id“ zusammen ausgesprochen.


In den Levels verstreute Power-ups erleichterten oft das Spiel. Ausgerüstet mit „Quad Damage“ ließen Sie den getroffenen Feinden nur selten Zeit zum Vergeltungsschlag.


Das Logo der Band Nine Inch Nails zierte die Munitionskisten in **Quake**. Grund dafür war, dass Trent Reznor, Gründer und Frontmann der Band, den Soundtrack des Spiels komponierte.

TT MEKA G-UNIT
TEST: MECHANISCHE TASTATUR FÜR SPIELER

Tastaturen mit mechanischen Knöpfen gelten dank ihres präzisen Druckpunkts als Geheimtipp für ambitionierte Spieler. Wir haben die mechanische Tastatur Meka G-Unit von TT Esport getestet. Diese bietet viele Extras, wie die zwölf Makrotasten, den Profilspeicher, die Transporttasche, ein abnehmbares USB-Kabel sowie einen Kabelschacht unter der Tastatur. Eine Beleuchtung (fünf Modi) gibt es jedoch nur bei spielerelevanten Knöpfen wie etwa „WASD" oder den Pfeiltasten. Trotz Handballenablage und Höhenverstellung ist die Ergonomie dank des geringen Neigungswinkels der im Standard-Layout angeordneten Tasten nicht optimal. Dazu kommt ein geschrumpftes Haupttastenfeld inklusive der F-Tastenreihe, um Platz für Makrotasten am linken Rand zu schaffen. Da alle Haupttasten kleiner geraten sind, verfehlt man beim Tippen oft den linken Shift-Knopf und landet auf der Shift-Umschalt- oder der T11-Sondertaste. Für Vielschreiber eignet sich die Tastatur daher nur bedingt. Es hilft auch wenig, dass Sie dank der hohen Betätigungskraft der schwarzen Cherry-Schalter das zufällige Drücken einer unerwünschten Taste noch abstoppen können. Auf das Spielvergnügen mit der Meka-G-Unit hat das alles weniger Auswirkung, hier punkten die Cherry-MX-Black-Schalter mit ihren sehr guten Eigenschaften. Für rund 100 Euro ist die High-End-Spielertastatur jedoch sehr teuer.

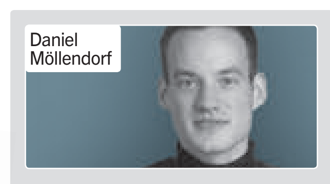
Info: www.ttesports.com

STEEL SERIES DIABLO-3-MAUS
SPIELERMAUS IM DIABLO-3-DESIGN GEPRÜFT



Noch bevor **Diablo 3** in den Handel gelangt, bietet Steel Series eine Spielermaus mit der passenden Optik an. Die Diablo-3-Maus hat die gleiche Form wie die Steel Series Sensei, die in unserem Test die sehr gute Wertung 1.47 erreicht hat; auf das Display an der Unterseite und den integrierten Prozessor verzichtet man hier jedoch. Dafür ist die Diablo-3-Maus mit 55 Euro etwas günstiger als die Sensei (65 Euro). Der präzise Sensor mit bis zu 5.700 cpi kommt aber in beiden Mäusen zum Einsatz. Zudem verspricht Steel Series, dass die neue Maus 10 Millionen Klicks überlebt – **Diablo 3** kann kommen.

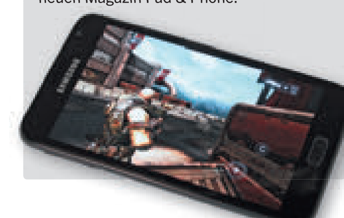
Info: www.steelseries.com



„Sind Smartphones und Tablets eine echte Alternative zum Spiele-PC?"

Aktuelle Android-Smartphones und iPhones eignen sich nicht nur zum Telefonieren, Simsen, Surfen, Navigieren, Fotografieren, Musikhören oder dazu, persönliche Daten preiszugeben, sondern auch für Spiele. Neben vielen optisch schlichten Knobeltiteln gibt es auch aufwendige Topspiele wie den Shooter **Shadowgun** (siehe Bild unten) oder **Galaxy on Fire 2**, das dank des riesigen Universums sehr viele unterhaltsame Spielstunden liefert. Beide Titel bieten Grafik, die den meisten Spielen auf Nintendo DS oder Wii überlegen ist.

Zudem eignen sich manche Tablets wie das Asus Transformer Prime für den Einsatz am Fernseher – inklusive Controller – und treten so in Konkurrenz zu Spielekonsolen. Doch obwohl Fans die großartige Grafikleistung des iPhone 4S oder die schnellen Dualcore-CPUs in neuen Smartphones und Tablets preisen – technisch liegen noch Welten zwischen so einem kleinen Tausendsassa und aktuellen Spiele-PCs. Zudem profitieren Smartphone-Spiele von der geringen Display-Größe: Auf einem PC-Bildschirm würde man grobe Pixelkanten und matschige Texturen erkennen. Ich denke daher, dass sich Smartphones sowie Tablets und Spiele-PCs ergänzen: Erstere zum kurzen Spielen unterwegs, Zweitere für lange, optisch beeindruckende Spielstunden daheim. Eine Auswahl der besten Smartphone- und Tablet-Spiele finden Sie daher in unserem neuen Magazin Pad & Phone.



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

AMD FX: BOARD-KOMPATIBILITÄT
Viele Mainboard-Hersteller behaupten, AMDs neue FX-CPUs (Bulldozer) würden auf ihren Boards mit Sockel AM3 laufen. Doch Vorsicht: Fragen Sie vor dem Kauf unbedingt, ob das nötige BIOS/UEFI installiert ist, oder kaufen Sie gleich ein Board mit AM3+.
Info: www.amd.de

HOHE FESTPLATTENPREISE
Die Flutkatastrophe in Thailand hat viele HDD-Fabriken zerstört. Festplatten sind daher knapp und teuer geworden. So kostet eine Terabyte-Platte nun 120 statt 45 Euro. Angeblich bessert sich die Situation ab März oder April. SSDs sind nicht betroffen.
Info: www.pcgameshardware.de

PREISWERTES NETZTEIL
Ein Netzteil hat großen Einfluss auf Lautheit und Stromverbrauch eines PCs. Unsere Kollegen von PC Games Hardware haben daher zusammen mit dem Hersteller Be quiet ein Netzteil entwickelt, das sich gut für günstige Spiele-PCs eignet: Mit 500 Watt eignet sich das Be quiet PCGH-Edition selbst für High-End-PCs. Dabei ist es sehr effizient (80-Plus-Gold-Zertifizierung), weshalb der Stromverbrauch des PCs sinkt. Der 120-mm-Lüfter im Netzteil arbeitet sehr leise. Das Be quiet Efficient Power F1 PCGH-Edition ist ab sofort für nur 90 Euro erhältlich.
Info: www.pcgameshardware.de



Spar-Hardware geprüft

Von: Christian Gögelein/ Carsten Spille

CPUs ab 50 Euro und Grafikkarten für 70 Euro – die Versuchung, hier zuzugreifen, ist groß. Doch der Geiz kann sich rächen.



Prozessoren

Billigangebote von AMD und Intel unter die Lupe genommen

Dass Billigprozessoren nicht schlecht sein müssen, zeigt die erfolgreiche Geschichte der Celeron-, Duron- und Sempron-Modelle. Bis zum Erscheinen des Bulldozers wurde der Übertaktungsweltrekord sogar von einem mehrere Jahre alten Celeron gehalten. Die Fallen lauern bei anderen Modellen, vor allem bei den für den Einsatz im Office-Rechner konzipierten Prozessoren.

SPARVERSION DES SANDY BRIDGE

Bei Intel sind es vor allem die Pentium-Modelle, bei denen Vorsicht geboten ist. Alle Modelle verfügen lediglich über zwei Kerne und unterstützen kein Hyper-Threading (Implementierung von hardwareseitigem Multithreading). Das wäre angesichts der günstigen Preise noch zu verschmerzen, doch Intel hat weitere, tiefe Einschnitte in die Sandy-Bridge-Architektur vorgenommen. So gibt es bei den Pentium-Modellen grundsätzlich keinen Turbomodus.

Zwar verfügen die neueren Modelle auf Basis des Sandy-Bridge-Kerns über eine integrierte Grafik mit sechs „Execution Units", doch fehlen viele wesentliche Funktionen, darunter „Quick Sync", „Clear Video" und einige weitere. Die Videoqualität leidet dadurch teils deutlich. Zudem fehlt die Unterstützung für einige 3D-Funktionen. Bei den Pentium-Modellen mit einem „T" am Ende (das sind die Varianten mit einem TDP von 35 Watt) ist der Grafikkern zudem niedriger getaktet und beherrscht keinen Turbomodus. Zu erkennen ist die beschnittene Sandy Bridge an dem Zusatz „HD Graphics" – was gut klingt, ist in Wahrheit ein Hinweis darauf, dass wichtige Funktionen fehlen; bei „vollwertigen" Prozessoren spricht Intel nämlich von „HD Graphics 2000" und „HD Graphics 3000".

Die Pentium-Modelle G9xx kosten zwischen 50 und 70 Euro und sind mit etwa 2,3 bis 3,0 GHz getaktet. Obwohl die Sparkur hauptsächlich den Grafikkern betrifft, ist die Pentium-Linie auch für Business-PCs nur eingeschränkt zu empfehlen. AES wird zum Beispiel im Gegensatz zu den „vollwertigen" Sandy-Bridge-Modellen ebenfalls nicht unterstützt. Immerhin beherrscht der Chip die Virtualisierungstechnik VT-x.

SONSTIGE SPARVERSIONEN

Mit dem Celeron unterhält Intel eine weitere Billiglinie. Alles, was wir über die Sandy-Bridge-Pentium-CPUs geschrieben haben, trifft auch auf die Celerons zu; hinzu kommt bei dieser Linie noch die Tatsache, dass der L3-Cache nur zwei (Celeron) statt drei (Pentium) Megabyte groß ist, bei einzelnen Modellen sogar nur ein Megabyte. Die Taktfrequenzen liegen zwischen 1,6 und 2,5 GHz, die Preise bei 30 Euro.



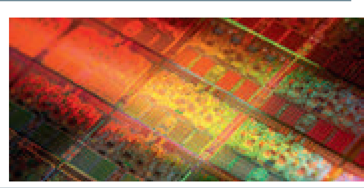
Reif für die Rente: Vom kommenden Jahr an soll die Markenbezeichnung „Sempron" verschwinden – und damit auch die letzte Reihe der AMD-Billig-Prozessoren.

SPARVERSIONEN BEI AMD

AMD ist im Großen und Ganzen deutlich spendabler, was die Funktionen des Prozessors betrifft. Die Billiglinien Duron und Sempron wurden bereits vor geraumer Zeit aus dem Programm genommen. Bei den preiswerten Athlon-II-Prozessoren gibt es bei den Funktionen kaum Unterschiede – lediglich den L3-Cache hat AMD eingespart. Ansonsten werden aber auch Features der teureren Phenom-II-Linie bereitgestellt, etwa Cool'n'quiet 3.0, Hyper Transport (bei Athlon 64 X2 und X4) oder AMDs Variante von SSE4. ❑

PROZESSOREN: HIER WIRD GERN GESPART

- Cachegröße und -menge
- On-Chip-Grafik
- Turbomodus
- Funktionen wie AES
- Virtualisierungsfunktionen



Grafikkarten

Augen auf: Auch bei Grafikkarten lauern zahlreiche Stolperfallen für den potenziellen Käufer

Unterschiedliche Speicherarten, verwirrende Namensgebung, schwankende Ausstattung und Garantiezeiträume: Grafikkarten sind in mehrerer Hinsicht vielseitig.

GARANTIE UND ZUBEHÖR

Oft sind die günstigsten Angebote lediglich mit der gesetzlichen Gewährleistung von zwei Jahren versehen – Ausnahmen bestätigen diese Regel. Wenn Sie in ein Modell der Hersteller Asus und MSI investieren, wird die Garantie um ein Jahr verlängert, Evga, PNY und Zotac bieten normalerweise noch längere Unterstützung (siehe Kasten rechts). Bei Sapphire haben Sie bei vielen Produkten die Wahl zwischen der „Full Retail"- und der „Lite Retail"-Version. Erstere wird mit reichlich Zubehör (Kabel, Software) in bunter Verpackung geliefert, während Sie beim schlichten Lite-Pendant ein paar Euro sparen können – aber nicht immer!

ALTER WEIN NEU ABGEFÜLLT

Wird ein nahezu identisches Produkt mit höherer Modellnummer neu aufgelegt, spricht man von Rebranding. Diese Maßnahme dient dazu, um bereits länger verkauften Grafikkarten den Anschein von Aktualität zu geben. AMDs Radeon HD 6770 und HD 6750 gehören zu den aktuellen Rebrand-Kindern: Die Nummern dieser Grafikkarten suggerieren die Zugehörigkeit zur modernen HD-6000-Generation, in Wahrheit basieren die Karten auf dem Juniper-Chip der HD-5700-Reihe. Der einzige Unterschied zu den älteren Modellen besteht darin, dass die 6700er-Karten über HDMI 1.4a anstelle von HDMI 1.3 verfügen. Nvidias „neue" Geforce 405 für den OEM-Markt klingt zwar nach einem Fermi-Grafikchip, unterstützt jedoch kein Direct X 11, sondern maximal 10.1. Wir vermuten, dass es sich um den GT218-Kern handelt, der bereits auf der Geforce 8400 GS, 205(M), (G)210(M), 305(M), 310(M) und Ion 2 verwendet wird. Die GPU rechnet mit lediglich 16 Shader-ALUs und verfügt über eine Speichertransferrate von 12,6 GByte/s – die GF 405 ist also nicht nur extrem langsam, auch fehlt ihr die Physx-Unterstützung. Erst die nächstgrößere OEM-Grafikkarte, die Geforce 510, basiert auf der DX11-Architektur Fermi und beherrscht dank 48 Shaderprozessoren alles, was die großen Geschwister auszeichnet.



Quadro 6000: 6 Gigabyte RAM, ECC, hohe DP-Leistung – und teurer als 3.000 Euro.

NOMENKLATUR = TORTUR?

Einige Modelle verwirren ohne Umbenennung. Nvidias Geforce GTX 460 war und ist in dreifacher Ausführung auf dem Markt: als GTX 460 (1 GByte), als GTX 460 (768 MByte) und als GTX 460 SE (1 GByte). Letztere nutzt nur 288 anstelle von 336 ALUs am gleichen Speicher-Interface wie bei der GTX 460/1G, allerdings mit reduziertem Takt. Die GTX 460/768M hingegen arbeitet mit GTX 460/1G-Takt, wurde jedoch um 64 Datenleitungen zum Speicher beraubt und verfügt daher über 25 Prozent weniger RAM und Bandbreite als die große Schwester. Weitere Verwirrung stiftet die offiziell nur in Komplettrechnern zu findende GTX 460 OEM: Sie nutzt 336 ALUs (= GTX 460/1G), rechnet aber nur mit 650/1.300/1.700 MHz (= GTX 460 SE). Ebenfalls tückisch sind Low-Cost-Karten, etwa die Radeon HD 5550 oder die Geforce GT 440, da die Hersteller hier nicht nur die Speichermenge, sondern auch die Geschwindigkeit stark variieren – Beispiele finden Sie in der Tabelle. Lassen Sie sich im Zweifel die Taktraten vom Händler garantieren.

EXTREMFALL: QUADRO

Wussten Sie, dass Nvidias Profi-Serie „Quadro" über eine deutlich höhere Polygon- und Double-Precision-Leistung verfügt als ihre Geforce-Pendants? Das DP-Format ist in Spielen jedoch nicht von Relevanz, hier zählt die Single-Precision (SP) bei den Gleitkommazahlen-Operationen (FLOPS). ❑



GRAFIKKARTEN: HIER WIRD OFT GESPART

- Zubehör: Weniger Kabelage, nur Treiber auf CD, keine Spiele-Voll- oder -Demoversionen, Faltblatt als „Handbuch"
- Speicher: Gerade im Sparsegment gibt es oft mehrere Versionen einer Karte, von GDDR5 bis DDR2; häufig wird die doppelte Menge mit geringerem Takt erkauft.
- Garantie: Nur wenige Hersteller geben mehr als 2 Jahre (3 Jahre: Asus und MSI, 5 Jahre: PNY, Zotac, bis zu 10 Jahre bei Evga).
- Transparenz: Nomenklatur nicht immer eindeutig => Rebranding
- Features: Geforce-Karten erst ab 32 ALUs und 256 Megabyte mit Physx/Cuda-Support; Geforces nur mit 1/8 der Double-Precision-Leistung gegenüber Single-Precision; Quadro 6000 (Profi-Ausführung) mit 515,2 GFLOPS, GTX 580 mit 197,6 GFLOPS
- Bauteile: Einzelfälle mit Spar-PCB, Fiepen unter Last als Folge; PCG-Grafikkartentests klären regelmäßig darüber auf

REBRANDING UND OEM- VS. RETAIL-VERSION

Modell	HD 6770	HD 5770	GTS 450	GTS 450
Marktsegment	Retail/OEM	Retail	Retail	OEM
GPU-Codename	Juniper XT	Juniper XT	GF106	GF106
Takt Grafikchip/Shader (MHz)	850/850	850/850	783/1.566	790/1.580
Takt Videospeicher (MHz)	2.400	2.400	1.800	1.800
Shader-/SIMD-/TMUs/ROPs	800/10/40/16	800/10/40/16	192/4/32/16	144/3/24/24
Pixeldurchsatz (GPix/s.)	13,6	13,6	6,3	4,7
Texturleistung (GTex/s.)	34,0	34,0	25,1	19,0
Speicherdurchsatz (GByte/s.)	76,8	76,8	57,6	86,4
SP-/DP-Rechenleist. (GFLOPS)	1.360/-	1.360/-	601/50	455/38
Speicheranbindung (Bit)	128	128	128	192
Übliche Speichermenge/-typ	1.024 Megabyte GDDR5	1.024 Megabyte GDDR5	1.024 Megabyte GDDR5	1.536 Megabyte GDDR5
PCI-E-Stromanschluss	1x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol	1x 6-Pol
Unterschied OEM/Retail	Modellnummer, HDMI 1.4a für OEM		Ausführungseinheiten, Speicher-Interface	

SPEICHERWAHNSINN: EIN BEISPIEL

Modell (Radeon)	Sapphire HD 5550	Club 3D HD 5550	Asus EAH5550 LP	Sapphire HD 5550 #2
Ca.-Preis (bei Redaktionsschluss)	45,-	60,-	60,-	60,-
GPU-Takt	550 MHz	550 MHz	550 MHz	550 MHz
Speicherart und -menge	1.024 Megabyte DDR2	512 Megabyte DDR3	1.024 Megabyte DDR3	512 Megabyte GDDR5
Speichertakt	400 MHz	800 MHz	800 MHz	2.000 MHz
Speicher-Interface (Breite)	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherdurchsatz	12,8 GByte/s	25,6 GByte/s	25,6 GByte/s	64,0 GByte/s

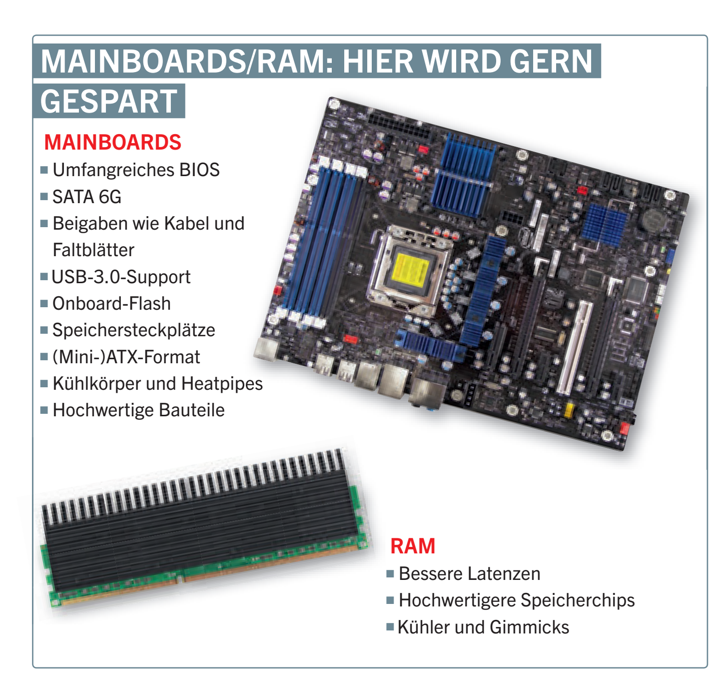
Der gleiche Kern, aber enorme Unterschiede beim installierten RAM: AMDs Radeon HD HD 5550 ist tückisch.

Abgespeckt: Um Sparvarianten zu ermöglichen, müssen oft zusätzliche Anschlüsse weichen, darunter manchmal auch USB-3.0-Ports.



Kalt gestellt: Aufwendige Kühlkonstruktionen bei Speichermodulen gibt es im Einstiegssegment nicht – das muss aber kein Nachteil sein.

MAINBOARDS/RAM: HIER WIRD GERN GESPART



MAINBOARDS
- Umfangreiches BIOS
- SATA 6G
- Beigaben wie Kabel und Faltblätter
- USB-3.0-Support
- Onboard-Flash
- Speichersteckplätze
- (Mini-)ATX-Format
- Kühlkörper und Heatpipes
- Hochwertige Bauteile

RAM
- Bessere Latenzen
- Hochwertigere Speicherchips
- Kühler und Gimmicks

Mainboards und RAM

Worauf Sie bei billigen Hauptplatinen und günstigem Arbeitsspeicher achten sollten

Während es früher oft nur ein einziges Mainboard-Modell gab, bieten die Hersteller heute eine Vielfalt an Varianten an, die vom Einsteigermodell bis zur Luxusplatine reichen. Mit Preisen ab 50 Euro sind die günstigsten Modelle besonders attraktiv. Doch worauf müssen Anwender dabei verzichten?

SPARZWÄNGE

Gespart wird dabei zuerst an der Ausstattung. Während High-End-Platinen mit allem erdenklichen Schnickschnack versehen werden, fehlt es bei Billig-Boards manchmal an den einfachsten Dingen. So ist ein USB-3.0-Anschluss beispielsweise noch längst nicht Standard bei allen Platinen. Da derzeit kaum ein Chipsatz die neue Schnittstellengeneration unterstützt, muss ein Zusatzcontroller verlötet werden – der kostet Geld und wird daher gern wegrationalisiert. Beim Netzwerk ist die Lage mittlerweile entspannter: Gigabit-LAN ist Standard und 100-MBit-Anschlüsse praktisch nirgendwo mehr anzutreffen.

Aufpassen sollten Käufer bei der SATA-Schnittstelle; im Handel findet man gelegentlich noch SATA-3G-Boards, während eigentlich SATA 6G Standard sein sollte. Zwar profitiert kaum eine mechanische (Platter-)Festplatte davon, doch im Sinne der Zukunftssicherheit und vor allem bei schnellen SSDs sollte dann doch 6G an Bord sein.

Nicht unbedingt notwendig, aber praktisch ist ein kleiner Onboard-Flashspeicher, in dem zum Beispiel ein Mini-Linux zum Surfen schlummern kann. Klar, dass dieser Speicher bei Billigprodukten dem Rotstift zum Opfer fällt. Ein Boot-Linux kann zwar immer noch auf die Festplatte installiert werden, doch macht diese Lösung nur halb so viel Spaß.

LIEFERUMFANG

Um Kampfpreise bieten zu können, sparen die Hauptplatinenhersteller gerne zusätzlich beim Lieferumfang. Während bei Top-Modellen üppige Beigaben wie Kabel, Faltblätter, Blenden oder Zusatzschalter üblich sind, gibt es bei Billigvarianten – wenn überhaupt – meist nur die nötigsten Kabel; in der Regel liegen sogar nur ein oder zwei SATA-Kabel bei.

Wer häufig auf- und umrüstet, kann diesen Umstand verschmerzen. Prüfen Sie aber, ob alte Kabel aus Ihrer Werkzeugkiste auch für die neuen Standards geeignet sind. Gelegentlich gibt es kleinere Updates bei den Kabeln und so sind zum Beispiel billige und alte SATA-Kabel nicht unbedingt für die hohen Transferraten geeignet, wie sie mit SATA 6G erreicht werden.

SPEICHER UND BAUTEILE

Sparplatinen werden immer häufiger im Micro-ATX-Format angeboten, was per se kein Nachteil ist. Der größte Teil der Funktionen ist ohnehin in Prozessor oder Chipsatz enthalten und für zwei bis drei Erweiterungskarten bieten auch Mini-ATX-Boards genügend Platz. Leider wird damit aber häufig auch die Zahl der Speicherbänke reduziert und so sind in der Regel nur zwei statt drei oder vier Speichersteckplätze vorhanden. Der Aufrüstspielraum ist somit begrenzt. Das muss kein Nachteil sein: Bei Speicherpreisen von 25 Euro für ein Vier-Gigabyte-Modul düfte man mit zweien dieser Module im Bezug auf kommende Spiele für einige Jahre auf der sicheren Seite sein.
Bei den Bauteilen sind die Hersteller bei Billigmodellen ebenfalls sparsam: So sind teure Hochleistungskondensatoren oder aufwendige Kühlkörper und Heatpipes bei Billigplatinen grundsätzlich Mangelware. Solange der PC ordentlich belüftet ist, sollte dies aber kein Problem sein – auch einfache Kondensatoren halten bei vernünftigen Temperaturen normalerweise zehn Jahre durch.

SPEICHER

Preiswerte Speichermodule haben normalerweise keine Heatspreader – deren Nutzen ist aber ohnehin umstritten. Schwerer wiegt die Tatsache, dass gerne bei den Latenzen und am Übertaktungspotenzial allgemein gespart wird. Anders ausgedrückt: Die hochwertigen Speicherchips werden selektiert und haben auch einen hochwertigen Preis – Billigware dagegen kann gut laufen, muss aber nicht. ❑

Festplatten und SSDs

Wer einen schnellen PC will, braucht eine SSD – reicht hier eine günstige Variante?

SSD-Speicher sind der PC-Turbo schlechthin, denn sie verarbeiten Daten deutlich schneller als ihre mechanischen Pendants. Sparen Sie hier nicht am falschen Ende.

FESTPLATTEN

Echte Billigfestplatten gibt es im Prinzip nicht mehr. Während früher Anbieter wie „Excelstore“ mit Kampfpreisen und Dumping-Angeboten lockten (meist unter Verzicht auf eine längere Garantie), gleichen sich heute die Modelle wie ein Ei dem anderen – die wesentlichen technischen Eckdaten sind gleich und auch die Garantieleistungen ähneln sich. Beim Kauf kann man hier wenig falsch machen.

Auf dem Festplattenmarkt sind nach der Flut von Anbietern in den letzten Jahren nur noch eine Handvoll Hersteller übrig. Ganz anders beim SSD-Sektor, wo wesentlich mehr Leben ist – hier sind (mit Ausnahme von Samsung) nicht die traditionellen Plattenproduzenten vertreten, sondern vor allem jede Menge Speicherhersteller und sogar der Prozessorproduzent Intel.

SSDS

Ständige Updates und Generationswechsel erschweren die Wahl des richtigen SSD-Speichers. Viele Billighersteller leeren gerade ihre Lager und bieten die Reste der alten Generation zum Sonderpreis an – in der Regel fährt man aber mit einem nur wenig teureren, aktuellen Modell besser.

Vorsicht ist bei SSDs mit asynchronem Flashspeicher geboten: Die theoretische Leistung eines guten Controllers wird hier unter Umständen sehr stark gebremst, da die nicht synchron geschalteten Flash-Bausteine den Zugriff verlangsamen. Mehr SSDs mit wenig Speicherplatz (80 GByte und weniger) sind oft deutlich langsamer als die 128er- oder 256er-Modelle, weil weniger Kanäle des Controllers bestückt sind. ❑



Mittlerweile werden SSDs fast nur noch mit Sandforce-Controller bestückt – doch asynchron geschaltete Flash-Bausteine können den Zugriff verlangsamen.

FESTPLATTEN/SSD: HIER WIRD GERN GESPART

- Synchroner Flashspeicher
- Qualität des Flash-Speichers
- Garantiedauer
- Aktuelle Controller
- Niedrige Kapazität zum vergleichsweise höheren Preis

Komplett-PCs

Rechner von der Stange versammeln viele der hier bereits genannten Fallen.

Nicht jeder PC-Nutzer ist gewillt oder imstande, Komponenten einzeln zu kaufen und dann einzubauen. Komplett-PCs vom Versandhändler oder Discounter versprechen eine schnelle und dabei relativ kostengünstige Lösung des Problems. Wo ist der Haken?

GESTATTEN: OEM

Das Kürzel OEM steht für „Original Equipment Manufacturer“, sprich Großabnehmer von Komponenten. Im Gegensatz zum Retail- alias Endkundenmarkt existieren hier keine bunten Verpackungen, die Hersteller beziehen die Ware ohne Schnörkel und kreieren damit Komplettsysteme. Oft sind diese Komponenten abgespeckt, etwa in Form eines BIOS, das der Übertaktungs-Optionen beraubt wurde, oder die PCs beherbergen nur die OEM-Versionen von Grafikkarten. Diese werden sowohl von AMD als auch Nvidia angeboten und unterscheiden sich hinsichtlich Taktraten und Rechenwerken von den „normalen“ Modellen. Ab und an werden die GTX 460 OEM & Co. auch bei Ebay angeboten, weshalb Sie die Spezifikation überprüfen sollten.

BALANCE? FEHLANZEIGE

Der Nachteil eines Fertigrechners ist, dass Sie ein kostenoptimiertes Komplettpaket erstehen, das niemals völlig Ihren Wünschen entspricht. Eines der Hauptprobleme solcher Systeme ist ihre Unausgewogenheit: Gewöhnlich protzen diese Systeme mit einem schnellen Prozessor und viel Speicher, werden in der (Spiele-)Praxis aber von einer abgespeckten Grafikkarte oder langsamen Festplatte ausgebremst. Je größer einzelne Komponenten angepriesen werden, desto genauer sollten Sie daher das Kleingedruckte beachten – oder Sie kaufen ausgewogene Teile einfach separat mithilfe unserer Tests. ❑



Empfehlenswerte Komplett-PCs finden Sie beispielsweise bei den Kollegen der PCGH (www.pcgh.de/go/gaming-pc).

KOMPLETT-PCS: HIER WIRD OFT GESPART

- Grafikkarten: Oft werden langsame Grafikkarten mit schnellen Prozessoren gekoppelt (wie bei Notebooks).
- Netzteil: gewöhnlich keine hohe Effizienzklasse, dafür hohe Watt-Zahlen
- Gehäuse: auf Lüfter, Verarbeitung und Lautstärke achten
- Hauptplatine im PC: Oft bauen die Hersteller Sparvarianten im Mini-ATX-Format in günstige Komplett-PCs ein.
- Speicher: Oft sind alle 4 Speicherslots der Hauptplatine mit Modulen belegt.

NOTEBOOKS: HIER WIRD OFT GESPART

- Grafikeinheit: Normalerweise werden langsame Grafikchips mit schnellen Prozessoren gekoppelt – der umgekehrte Fall kommt selten vor.
- Datenträger: langsame Festplatten kontra schnelle (teure) SSDs
- Kühlung: Vor allem bei kompakteren Geräten sparen die Hersteller am Kühlmetall und lassen zum Ausgleich kleine Lüfter schnell – und damit laut – drehen.
- Betriebssystem: Besonders günstige Geräte verfügen über gar kein Betriebssystem oder ein Linux-Derivat anstelle von Windows.



Viel hilft viel: Bei Wattstunden oder Milliampere gilt: Mehr ist besser – manchmal stehen größere Akkus jedoch vom Gerät ab.

Notebooks

In Klapprechnern ist nicht immer alles Gold, was glänzt. Auch hier sparen die Hersteller.

Notebooks sind wie Komplett-PCs, nur eine Nummer kleiner und mit zusätzlichen Komponenten versehen. Ihr Blick sollte sich nicht nur der Hardware im Inneren widmen, sondern auch der Verarbeitung des Gehäuses und der Ergonomie von Touchpad, Tastatur & Co.

AKKURATE AKKUWAHL

Wenn Sie die günstigste Variante eines Notebooks kaufen, enthält diese folglich auch die Sparversion der Hardware – das betrifft manchmal auch den Akku. Bei ein paar Geräten und Händlern können Sie gegen einen Aufpreis einen Stromspender größerer Kapazität erwerben, angegeben in Wattstunden oder Milliampere. Andererseits: Kaufen Sie die langsamste Ausgabe eines in unterschiedlichen Konfigurationen erhältlichen Notebooks, so ist die Akkulaufzeit länger als bei schnelleren Versionen.

SPEICHERWAHNSINN

Nicht nur günstige Desktop-Grafikkarten werden mit unterschiedlichen Speichermengen und -taktraten bestückt, auch einige Mobil-Grafikchips leiden unter diesem Verwirrspiel. Ein aktuelles Beispiel ist AMDs Radeon-HD-6800M-Reihe, die mit mehreren Taktversionen erhältlich ist. Schlimmer ergeht es der älteren Mobility HD 5850, die als GDDR5- und (G)DDR3-Version im Handel war – mit enormen Leistungsunterschieden. Die Tabelle unten gibt Ihnen Richtwerte an die Hand.

SCHNELL KONTRA SPARSAM

Geringe Taktraten und Spannungen reduzieren die Leistungsaufnahme. Intel führt Mobilprozessoren mit besonders stark gesenkter Geschwindigkeit, die leicht mit ihren fast gleich benannten Geschwistern verwechselt werden können: Beispielsweise rechnet der Core i3-380UM nur mit 1,33 GHz, während der Core i3-380M (ohne U!) mit 2,53 GHz fast doppelt so schnell ist und deutlich mehr Spannung ins Feld führt – genaues Hinsehen empfohlen!

LEISTUNGSDISKREPANZ

Wie Sie der Tabelle entnehmen können, klaffen große Lücken zwischen Mobil- und Desktop-GPUs derselben Modellnummer. Den Extremfall stellt AMDs Radeon HD 6990(M) dar: Die Mobilkarte erreicht nur knapp ein Viertel der Desktop-Leistung. Direktvergleiche sind folglich nicht zielführend. ❑

RANGLISTE: MOBIL- UND DESKTOP-GPUS – ACHTEN SIE AUF DIE TAKTRATEN!

Modell (absteigend nach Hersteller und Leistung sortiert)	Shader-ALUs	TMUs	GPU-Takt	ALU-Takt	RAM-Takt	RAM-Interface	RAM-Bestückung	Entspricht einer untertakteten …
AMD Radeon HD 6990	2x 1.536	2x 96	2x 830 MHz	2x 830 MHz	2x 2.500 MHz	2x 256 Bit	2x 2.048 MB GDDR5	–
AMD Radeon HD 6970	1.536	96	880 MHz	880 MHz	2.750 MHz	256 Bit	2.048 MB GDDR5	–
AMD Radeon HD 6870	1.120	56	900 MHz	900 MHz	2.100 MHz	256 Bit	1.024 MB GDDR5	–
AMD Radeon HD 6990M	1.120	56	715 MHz	715 MHz	1.800 MHz	256 Bit	2.048 MB GDDR5	Radeon HD 6870
AMD Radeon HD 6970M	960	48	680 MHz	680 MHz	1.800 MHz	256 Bit	2.048 MB GDDR5	Radeon HD 6850
AMD Radeon HD 6850	960	48	775 MHz	775 MHz	2.000 MHz	256 Bit	1.024 MB GDDR5	–
AMD Radeon HD 6950M	960	48	580 MHz	580 MHz	1.800 MHz	256 Bit	2.048 MB GDDR5	Radeon HD 6850
AMD Radeon HD 6770	800	40	850 MHz	850 MHz	2.400 MHz	128 Bit	1.024 MB GDDR5	–
AMD Radeon HD 6800M	800	40	575–675 MHz	575–675 MHz	1.800–2.000 MHz	128 Bit	1.024 MB GDDR5	Radeon HD 5770
Nvidia Geforce GTX 580	512	64	772 MHz	1.544 MHz	2.004 MHz	384 Bit	1.536 MB GDDR5	–
Nvidia Geforce GTX 560 Ti	384	64	822 MHz	1.645 MHz	2.004 MHz	256 Bit	1.024 MB GDDR5	–
Nvidia Geforce GTX 580M	384	64	620 MHz	1.240 MHz	1.500 MHz	256 Bit	2.048 MB GDDR5	Geforce GTX 560 Ti
Nvidia Geforce GTX 560	336	56	810 MHz	1.620 MHz	2.004 MHz	256 Bit	1.024 MB GDDR5	–
Nvidia Geforce GTX 460	336	56	675 MHz	1.350 MHz	1.800 MHz	256 Bit	1.024 MB GDDR5	–
Nvidia Geforce GTX 570M	336	56	575 MHz	1.150 MHz	1.500 MHz	192 Bit	1.536 MB GDDR5	Geforce GTX 460/768M
Nvidia Geforce GTX 470M	288	48	525 MHz	1.070 MHz	1.250 MHz	192 Bit	1.024 MB GDDR5	Geforce GTX 460 SE
Nvidia Geforce GTX 550 Ti	192	32	900 MHz	1.800 MHz	2.052 MHz	192 Bit	1.024 MB GDDR5	–
Nvidia Geforce GTX 560M	192	32	775 MHz	1.550 MHz	1.250 MHz	192 Bit	1.536 MB GDDR5	Geforce GTX 550 Ti
Nvidia Geforce GTX 460M	192	32	675 MHz	1.350 MHz	1.250 MHz	192 Bit	1.536 MB GDDR5	Geforce GTX 550 Ti

■ Mobile Grafikeinheit ■ Desktop-Grafikkarte



120-Hertz- und 3D-LCDs im Test

Von: Marco Albert/Fabian Sawatzki

Viele neue Displays mit 23 bis 27 Zoll Bildschirmdiagonale und Unterstützung für 120 Hertz oder Polfilter sind auf den Markt gekommen. Wir testen neun nagelneue Modelle.

Mit Nvidias Update für Geforce 3D Vision sind gleichzeitig neue 120-Hertz-LCDs von Viewsonic, Benq und Asus verfügbar. Zudem kommen immer mehr preiswerte 3D-Monitore mit Polfilter-Technik auf den Markt. PC Games beleuchtet in diesem Artikel die verschiedenen 3D-Techniken und testet neun neue Displays auf 2D- und auch 3D-Leistung.

STAND DER DINGE: 120 HERTZ

Die 120-Hertz-Technik bei Monitoren hat auf jeden Fall ihre Vorzüge. Während die Bewegungen einer Figur im Spiel auf dem 60-Hertz-Bildschirm beispielsweise nur zweimal dargestellt werden, zeigt das 120-Hertz-Pendant doppelt so viele Bildveränderungen in der gleichen Zeit an, sodass Sie mehr Bewegungen der Spielfigur erkennen – ein klarer taktischer Vorteil. Die ersten 120-Hertz-LCDs gab es schon 2009, teilweise sind diese 22-Zöller auch noch erhältlich. Im Laufe der letzten zwei Jahre wurde die Modellpalette bald um 24- und inzwischen auch um 27-Zoll-LCDs erweitert. Obwohl im PC-Games-Preisvergleich (www.pcgames.de/preisvergleich/) rund 30 120-Hertz-Monitore angezeigt werden, sind nur 13 Geräte dabei, die Sie tatsächlich per DVI-D (Dual Link) mit 120 Hertz über den Grafikkartentreiber ansteuern können.

3D: POLFILTER VS. SHUTTER

Aktuell gibt es zwei verbreitete Techniken für 3D-Monitore: Die in 3D-Kinos angewandte Polfilter- sowie die 3D-Vision-Technik von Nvidia mit den dazugehörigen Shutterbrillen. Um Ihnen einen Überblick der Vor- und Nachteile der jeweiligen Technik zu bieten, haben wir in einem 3D-Praxistest mit Crysis 2 zehn aktuelle 3D-Monitore auf Her(t)z und Nieren geprüft.

Bei unserem Praxistest der Polfilter-Monitore kam die Software Tridef zum Einsatz, weil diese außer bei Acer von allen Monitorherstellern mitgeliefert wurde. Tridef ist ein Programm zur Umrechnung der Bildinformationen von 2D in 3D, das zurzeit offiziell circa 450 zeitgemäße Spiele unterstützt. Zunächst fiel uns auf, dass bei jeglichen Polfilter-Monitoren ein exakter Betrachtungswinkel notwendig ist, um die 3D-Darstellung einwandfrei wahrzunehmen. Daher raten wir von der Benutzung eines Monitors durch mehrere Personen ab. Der 3D-Effekt der Polfilter-Technik überzeugt uns ebenfalls nur bedingt: Die Tiefenwirkung nehmen wir zwar gut wahr und bekommen dadurch einen klaren Eindruck, welche Objekte sich in unserer Nähe respektive in der Ferne befinden. Insgesamt fehlt es den Objekten allerdings an Plastizität. Vielleicht kennen Sie diesen Effekt aus gefalteten Kinderbüchern mit dreidimensionalem Effekt, oder wenn Sie **Paper Mario** auf der Nintento Wii beziehungsweise dem 3DS gespielt haben. Sie befinden sich zwar in einer dreidimensionalen Spielwelt, jedoch wir-

VERGLEICH DER BRILLENTECHNIKEN GEFORCE 3D VISION 1, 3D VISION 2 UND POLFILTER

3D Vision (Shutter)

Bei der Shutter-Technik werden die Bildinformationen für das jeweilige Auge in schneller Folge nacheinander angezeigt. Damit nur die gewünschten Informationen weitergeleitet werden, blendet die Brille durch Abdunkeln eines aus großen Flüssigkristallen bestehenden Brillenglases die für das jeweilige Auge unerwünschten Bilder aus. Großer Vorteil dieser Technik ist, dass die volle HD-Auflösung dargestellt werden kann. Allerdings kann es zu Flimmern bei niedrigen Bildwiederholraten kommen und das Bild verliert durch das Tragen der Brille an Helligkeit und Farbsättigung. Außerdem ist eine Shutterbrille nicht gerade billig.



3D Vision 2 (Shutter)

Die neue Generation der Shutter-Technik funktioniert im Grunde wie die erste Generation. Verbesserungen fanden vor allem bei den Monitoren statt, welche nun mit der sogenannten Lightboost-Technologie und einer verbesserten Panel-Technik aufwarten. Dadurch soll die Helligkeit steigen und weniger Ghosting auftreten. Die Shutterbrillen der neuen Generation bieten hinsichtlich der Technik lediglich aufgehellte Gläser. Ansonsten sind die Änderungen ergonomischer Art: Die Gläser wurden vergrößert, das Gestell ist nun matt, die Bügel sind flacher und eine Leiste wurde hinzugefügt, um den Lichteinfall zu reduzieren.



Polfilter

Polfilter-Monitore teilen das Display in zwei minimal in der Perspektive verschobene Halbbilder auf. Anschließend sorgen Polfilter auf dem Display für eine unterschiedliche Polarisation der beiden Halbbilder. Durch eine spezielle Brille werden nur die gewünschten Bildinformationen für das jeweilige Auge herausgefiltert. Vorteil dieser Technik sind die einfachen und daher günstigen Brillen, die es auch mit Sehhilfe gibt. Außerdem ist ein Flimmern des Bildes aufgrund der Technik mit den Halbbildern ausgeschlossen. Nachteile bestehen in der halbierten Auflösung sowie den sichtbaren Trennungslinien zwischen beiden Halbbildern.



ken die Objekte zweidimensional. Weiterhin liefen die Tests mit der Tridef-Software nicht immer rund: In **Crysis 2** kam es zu verschiedenen Fehlberechnungen der Texturen, die es äußerst unangenehm machen, die betroffenen Bildteile zu betrachten. Darüber hinaus stört unter anderem die Darstellung von Händen und der Waffe. Dies führt zu einem unruhigen Bild und verringert den Spielspaß. Zudem wird die Bildrate durch Tridef, wie im Benchmark ersichtlich ist, stark reduziert. Des Weiteren wird der Bildschirm bei der Polfilter-Technik in zwei Halbbilder geteilt, um einen 3D-Effekt zu erzeugen. Dies hat zur Folge, dass die Auflösung halbiert wird und – besonders bei geringem Abstand zum Bildschirm – die Trennungslinien der Halbbilder wahrgenommen werden. Nichtsdestotrotz ist die Anschaffung eines Polfilter-Monitors mit Polfilter-Brille wesentlich günstiger als ein Set, das auf die 3D-Vision-Technik von Nvidia setzt.

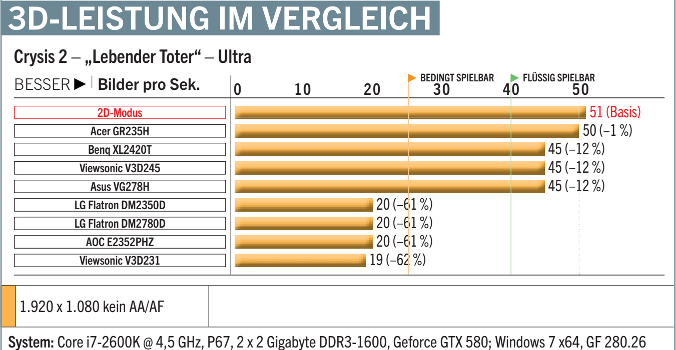
INTERNE UMRECHNUNG

Acer ist der einzige Monitorhersteller, der darauf verzichtet, dem Polfilter-Monitor eine Software zur Umrechnung des Bildes von 2D in 3D beizulegen. Daher sind wir zunächst verwundert. Anschließend greifen wir notgedrungen auf die monitorinterne Umrechnung von 2D in 3D zurück und starten unseren Praxistest in **Crysis 2**. Wir sind erstaunt: Bei Cryteks Shooter befindet sich die monitorinterne Berechnung mindestens auf dem Niveau von Tridef, indes gab es keinerlei Fehlberechnungen oder störende Effekte. Ein weiterer Test mit **Battlefield 3** folgte und auch hier lieferte die interne Berechnung ansehnliche 3D-Bilder.

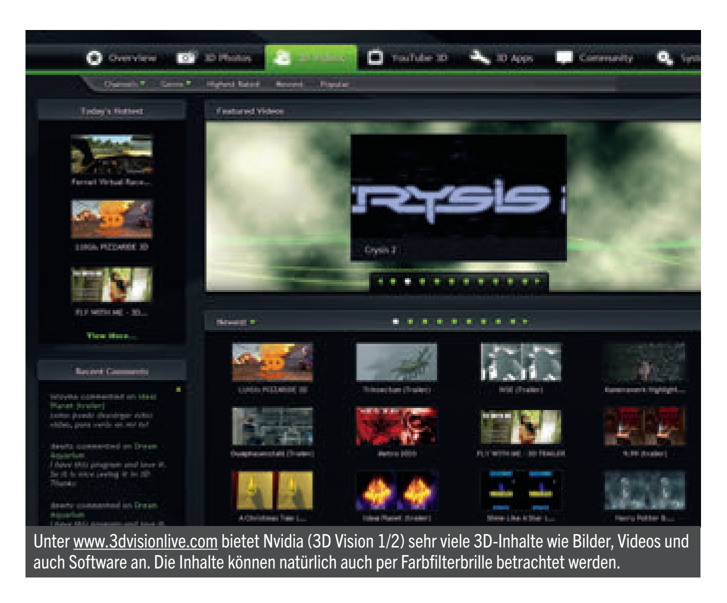
Bei der 3D-Vision-Technik von Nvidia hingegen gibt es bereits bei der Schnittstelle eine Besonderheit: Gegenwärtig unterstützt Nvidia nur die Dual-Link-DVI-Schnittstelle, weil die HDMI-Schnittstelle in 1.080p technisch bedingt lediglich 25 Bilder pro Sekunde ermöglicht – nur in 720p erreichen Sie 60 Bilder pro Sekunde. Sollten Sie nicht auf die Vorzüge der HDMI-Schnittstelle verzichten wollen, bietet Samsung eine passende Shutterbrille an, jedoch müssen Sie dann entweder die 25 Bilder pro Sekunde oder die geringere Auflösung in Kauf nehmen.

Zunächst fällt auf, dass der Betrachtungswinkel der 120-Hertz-LCDs vergleichsweise groß aus-

3D-LEISTUNG IM VERGLEICH



System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Geforce GTX 580; Windows 7 x64, GF 280.26 WHQL **Bemerkungen:** Während Nvidias Treiber im 3D-optimierten Spiel **Crysis 2** verhältnismäßig wenig Leistung verliert, läuft das Spiel mit Tridef (LG, AOC, Viewsonic) mit bis zu 62 Prozent weniger Bildern pro Sekunde.



Unter www.3dvisionlive.com bietet Nvidia (3D Vision 1/2) sehr viele 3D-Inhalte wie Bilder, Videos und auch Software an. Die Inhalte können natürlich auch per Farbfilterbrille betrachtet werden.

POLFILTER-TECHNIK FÜR SPLIT-GAMING AUF DER KONSOLE



Bild: Philips

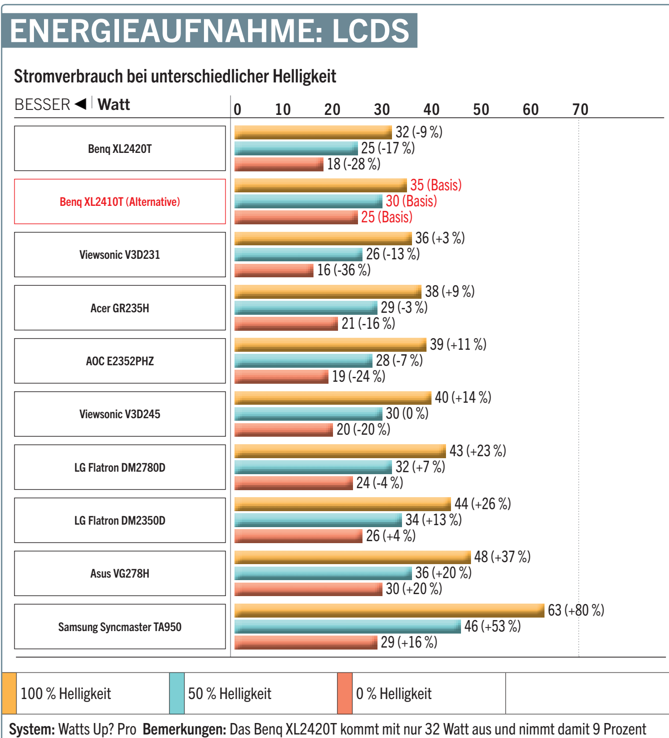
Philips bietet für alle neuen 3D-Fernseher eine spezielle Split-Gaming-Technik an.

Egal ob Polfilter- oder Shutter-Fernseher: Es werden immer zwei Bilder voneinander getrennt, sodass jedes Auge eine andere Information erhält. Diese Technik kann man auch nutzen, um 2D-Bilder für zwei verschiedene Personen zu trennen. Gerade Konsolenspiele erlauben das gemeinsame Spielen per geteiltem Bildschirm. Dies nutzt Philips bereits für viele Fernsehgeräte und blendet per Brille ein Bild pro Spieler aus. Zudem werden die Halbbilder auf volle Bildschirmgröße skaliert. Sie können also nebeneinander und vor allem gegeneinander spielen, ohne das Bild des Gegners zu sehen.

Benq XL2420T: USB-Hub und komfortable Steuereinheit für Bildschirmanzeige (OSD)

Ein USB-Hub am Monitor ist nichts Besonderes, doch Benq bietet zusätzlich eine sehr nützliche Steuereinheit, mit dieser rufen Sie unter anderem verschiedene Profile ab.

ENERGIEAUFNAHME: LCDS



System: Watts Up? Pro **Bemerkungen:** Das Benq XL2420T kommt mit nur 32 Watt aus und nimmt damit 9 Prozent weniger elektrische Energie auf als das Vorgängermodell XL2410T. Die 27-Zoll-Displays benötigen mit 43 bis 63 Watt teilweise 80 Prozent mehr Energie als das XL2410T.

fällt, sodass die Benutzung eines Monitors durch mehrere Personen denkbar ist. Der 3D-Effekt besticht durch sehr gute Tiefenwirkung und einen hohen Grad an Plastizität. Es fühlt sich für uns im Spiel tatsächlich so an, als seien wir mitten im Geschehen. Die Shutterbrillen rauben dem Display allerdings einen Teil der Helligkeit und auch die Sättigung der Farben verblasst um ein paar Nuancen, das kann auch die neue 3D-Vision-2-Technik nicht komplett kompensieren. Dafür stimmt, zumindest in **Crysis 2**, die Leistung, die sich lediglich um 10 Prozent verringert – dies mag allerdings auch daran liegen, dass **Crysis 2** für 3D Vision optimiert wurde. Die offizielle Anzahl der 3D Vision unterstützenden Spiele liegt momentan bei über 400 Titeln.

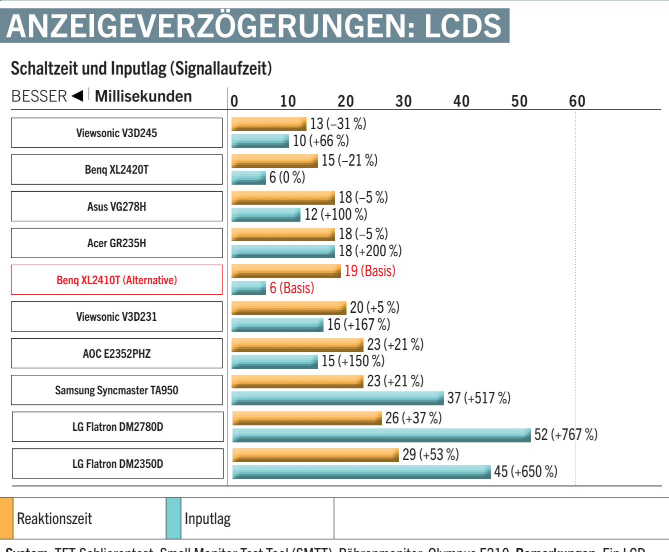
Im direkten Vergleich bekommen Sie mit der 3D-Vision-Technik dank Plastizität den deutlich realistischeren 3D-Effekt, dafür bleibt ein Teil der Helligkeit und Farbsättigung auf der Strecke. Zudem ist die Shutter-Lösung subjektiv weniger angenehm als die Polfilter-Technik. Unser Test zeigt aber deutlich, dass die Tridef-Software für Polfilter-Monitore noch nicht ausgereift ist. Fehlberechnungen, Bildstörungen und Leistungshunger trüben das 3D-Bild. Das kann sich natürlich in anderen Spielen – mit der zukünftigen Entwicklung und alternativer Software, wie sie mit IZ3D bereits zur Verfügung steht – abweichend verhalten. Außerdem bieten viele Polfilter-Monitore wie der GR235H von Acer eine interne Umrechnung von 2D in 3D an, die zu keinerlei Verlustleistung führt und in unserem Praxistest (zumindest bei dem GR235H von Acer) ein durchweg beachtliches Bild kreiert.

Diese Option deklarieren wir daher zum Geheimtipp, falls Sie für vergleichsweise wenig Geld ein ansehnliches 3D-Bild in Spielen erleben möchten. Sofern Sie bereit sind, dass nötige Geld auszugeben, empfehlen wir Ihnen hingegen, sich einen Monitor mit 3D-Vision-Technik anzuschaffen, da dieser zur Zeit noch das beste 3D-Erlebnis in Spielen bieten.

3D: NVIDIA 3D VISION 2

Mit der neuen 3D-Generation namens 3D Vision 2 hat sich Nvidia den bekannten Schwächen der ersten Generation gewidmet und die Technik konsequent weiterentwickelt. Die Zielsetzung war die Verbesserung der Bildqualität sowie des Tragekomforts der Brille. Zunächst sei gesagt, dass 3D Vision in jeder Form auf- und abwärtskompatibel ist. Es ist möglich, die alten Brillen an die neuen Monitore anzuschließen oder die neuen Brillen über den alten Sender mit dem PC zu verbinden. Die wichtigste Neuerung der 120-Hertz-Monitore mit 3D-Vision-2-Unterstützung bildet die Lightboost-Technologie, welche die Lichtprobleme der ersten Generation in den Griff bekommen soll. Durch den abdunkelnden Effekt der Shutterbrillen wirkten die Bilder bei 3D-Vision der ersten Generation vergleichsweise düster. Genau hier soll die Lightboost-Technologie Abhilfe schaffen, indem sie die Leuchtkraft der Monitore im 3D-Betrieb stark erhöht – in unserem Praxistest konnten wir tatsächlich eine deutliche Verbesserung feststellen.

Neben der neuen Lightboost-Technologie soll eine weitere Funktion der neuen Monitorgeneration die Helligkeit des Bildes im 3D-Betrieb verbessern. Dazu zunächst eine kleine Erläuterung: Bei der 3D-Vision-Technik werden die Bildinformationen in schneller Folge nacheinander angezeigt. Dabei wird durch abwechselndes Abdunkeln des rechten und linken Brillenglases gewährleistet, dass nur die gewünschten Informationen zum jeweiligen Auge gelangen – diese Funktionsweise wird als „shutter" (deutsch: Verschluss) bezeichnet. Deswegen benötigen Sie ein 120-Hertz-Display, um 60 Fps darstellen zu können. Nur so werden jedem Auge 60 Bilder pro Sekunde gezeigt. Laut Nvidia benötigen Monitore der ersten 3D-Vision-Generation eine kurze Pause, um die 120 Hertz stabil halten zu können. Bei dem 60. Bild werden dafür beide Brillengläser verschlossen – dies nehmen Sie dann als leicht verdunkeltes Bild wahr. Die Flachbildschirme der neuen Generation kommen ohne diese Pause aus und hellen das Bild dadurch zusätzlich auf. Des Weiteren sollte der Ghosting-Effekt (technisch bedingte Schatten- oder Geisterbilder) durch eine verbesserte Panel-Technik reduziert werden. In unserem Praxistest nehmen wir diese Verbesserung zwar druchaus wahr, allerdings sind nach wie vor Ghosting-Effekte sichtbar.



System: TFT-Schlierentest; Small Monitor Test Tool (SMTT), Röhrenmonitor, Olympus E210 **Bemerkungen:** Ein LCD sollte eine Reaktionszeit von unter 20 Millisekunden erreichen und das Inputlag sollte 30 Millisekunden nicht übersteigen. Optimal ist allerdings eine Signallaufzeit, die unter 10 Millisekunden liegt.

Asus VG278H: Der Sender für Geforce 3D Vision ist bereits eingebaut



Asus bietet für den VG278H nicht nur eine Höhenverstellung an. Der Hersteller baut auch gleich einen Sender für die mitgelieferte 3D-Brille in das LCD ein. Das erleichtert die Konfiguration.

NEUE 3D-NOTEBOOKS



Nvidias neue 3D-Vision-2-Technik soll es auch in Notebooks von Toshiba und Asus geben. Doch auch alternative Systeme sind im Kommen.

Wie im Desktop-Bereich werden auch für Notebooks unterschiedliche 3D-Techniken angeboten. Während Asus und Dell auf Shutter-Technik setzen, bietet Acer auch Polfilter-Systeme an. Toshiba hat neben 3D-Notebooks mit Geforce-3D-Vision-Unterstützung auch ein brillenloses System im Angebot. Das Qosmio F750-10L arbeitet mit einem Barrierefilter und Eye-Tracking über die Webcam, um für einen Betrachter ein 3D-Bild zu erzeugen.

Die neuen Shutterbrillen besitzen in technischer Hinsicht lediglich hellere Gläser, um dem bekannten Lichtproblem entgegenzuwirken. Die weiteren Neuerungen sind ergonomischer Art: Die Brillengläser haben eine um 20 Prozent vergrößerte Fläche und der gesamte Rahmen der Brille ist matt gehalten, um Spiegelungen entgegenzuwirken. Weiterhin befindet sich am oberen Rahmen der Brille eine Leiste, die an Ihrer Stirn anliegt und damit möglichen Lichteinfall von oben abschwächt. Außerdem sind die Bügel flacher, damit es ohne Weiteres möglich ist, neben der Brille auch ein Headset zu tragen. Das 3D-Vision-2-Wireless-Kit mit der Shutterbrille und dem Sender ist momentan für rund 125 Euro im Handel erhältlich. Das 3D-Vision-Kit der ersten Generation ist ab rund 105 Euro gelistet.

TEST DER NEUEN 3D-LCDS

Dank des aktuellen Booms von 3D-Bildschirmen und Nvidias überarbeiteter Shutter-Technik haben einige Hersteller neue 120-Hertz-Bildschirme auf den Markt gebracht. Wir haben die neuen Displays von Benq, Viewsonic und Asus für Sie getestet. Zudem sind zahlreiche neue 3D-Monitore mit Polfilter von Acer, LG, AOC und Viewsonic erhältlich.

VIEWSONIC V3D245

Viewsonic gehörte 2009 zu den ersten Display-Herstellern, die ein 120-Hertz-LCD für Nvidias Geforce-3D-Vision-Technik angeboten haben. Mit dem V3D245 bringt der Hersteller nun endlich ein neues Display für Spieler, das vor allem durch seine 2D-Darstellung überzeugt: Wir messen im Farbkombinationstest nur 13 Millisekunden, dies ist ein Spitzenwert. Zusammen mit dem praktisch nicht wahrnehmbaren Inputlag von 10 Millisekunden ist das V3D245 sehr gut für schnelle Action-Spiele geeignet. Hinzu kommen eine gute Farbbrillanz sowie ein statisches Kontrastverhältnis von 810:1 und eine ordentliche Leuchtkraft von 243 Candela pro Quadratmeter.

Dem 120-Hertz-Monitor fehlt allerdings eine Höhenverstellung und die Interpolation sowie die Helligkeitsverteilung fallen auch nur befriedigend aus. Im 3D-Praxistest konnte das V3D245 ebenfalls nicht begeistern: Viele Dopplungseffekte und ein daraus resultierendes verschwommenes Bild mit blassen Farben vermiesen den Spielspaß. Insgesamt bietet Viewsonic mit dem V3D245 ein wirklich schnell reagierendes Display an, das wir 2D-Spielern empfehlen.

BENQ XL2420T:

Zugegeben, als Benq uns ein Testmuster des XL2420T (Nachfolger des Referenzmodells XL2410T) zugesagt hat, waren unsere Erwartungen sehr hoch und wurden zunächst auch erfüllt: Die Ausstattung des 24-Zöllers XL2420T ist bemerkenswert, denn er ist höhenverstellbar und bietet eine zusätzliche Steuereinheit, mit der Sie einen Schnellzugriff auf verschiedene Einstellungen (Profile) erlangen. Im Farbkombinationstest und mit 120 Hertz kommt das XL2420T auf 15 Millisekunden Reaktionszeit – ein guter bis sehr guter Wert. Bei der Messung des Inputlags verzeichnen wir allerdings nur 20 Millisekunden, auch andere Einstellungen im OSD verbessern den Wert nicht. Viele Spieler stört eine Signallaufzeit von 20 Millisekunden nicht. Doch Profispieler nehmen solche Verzögerungen durch den Inputlag wahr. Daher sollte die Signallaufzeit im optimalen Fall unter 10 Millisekunden liegen. Nach Rücksprache mit Benq wurde uns ein zweiter Testmonitor zugesendet, welcher nur 6 Millisekunden Inputlag aufweist.

3D-Modus: Der Monitor bringt die 3D-Vision-2-Technik mit einem scharfen, klaren Bild und recht satten Farben zur Geltung. Besonders in dunklen Umgebungen hat uns der Kontrast überzeugt. Dennoch sind Ghosting-Effekte wahrnehmbar. Fazit: Das XL2420T von Benq bietet eine umfangreiche Ausstattung und gute 3D-Wiedergabe, zudem sind Reaktionszeit und Inputlag sehr gut, nur die schlechte Helligkeitsverteilung stört.

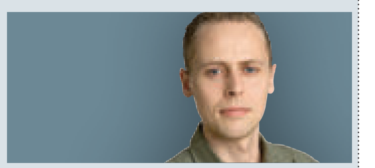
ACER GR235H

Wie AOC und Viewsonic setzt Acer im GR235H, dem preiswertesten Monitor im Test, einen Polfilter mit entsprechenden Brillen zur 3D-Darstellung ein. Mit dem Rechner wird das 23-Zoll-Display per HDMI oder D-Sub (VGA) verbunden, DVI-D steht allerdings nicht zur Verfügung. Vorbildlich ist die Reaktionszeit von 18 Millisekunden, leider fällt der Inputlag mit ebenfalls 18 Millisekunden recht lang aus.

Bei der Hintergrundbeleuchtung hat Acer jedoch gute Arbeit

MEINE MEINUNG | *Marco Albert, Fachbereich Monitore*

„Auf dem richtigen Display kann 3D sehr beeindruckend sein.“



QUALITÄT DER 3D-BILDER

Dieser Vergleichstest zeigt mir sehr eindrucksvoll, wie toll ein Spiel mit räumlicher Ansicht doch sein kann, und gleichzeitig wundert mich nicht mehr, dass einige Anwender 3D ziemlich unsinnig finden. Der Grund ist einfach: 3D ist nicht gleich 3D. Das Asus VG278H beweist zusammen mit Nvidias Geforce 3D Vision 2 deutlich, wie imposant eine 3D-Darstellung von geeigneten Spielen wie **Crysis 2** sein kann. Schaue ich mir das Spiel hingegen auf dem Viewsonic V3D245 oder dem LG Flatron DM2350D an, verspüre ich sofort keine Lust mehr auf 3D.

Natürlich liegen zwischen der Wiedergabequalität des VG278H und des DM2350D noch viele Zwischenstufen und auch das Polfilter-Display des Viewsonic V3D231 bietet ein gutes 3D-Bild. Doch wirklich plastisch und nicht wie in einem Pop-up-Buch wirken Spiele eben nur bei den Monitoren mit Shutter-Technik. Wer also wirklich 3D-Wiedergabe braucht, dem empfehle ich das Nvidia-Produkt Geforce 3D Vision 2 und das Asus VG278H (27 Zoll) oder das Benq XL2420T (24 Zoll).

geleistet, denn die Verteilung der Leuchtkraft unterscheidet sich maximal um 9 Prozent. Die Interpolation von Auflösungen, die kleiner sind als die native des LCDs (1.920 x 1.080), kann dagegen nur mit „befriedigend“ gewertet werden.

Im 3D-Betrieb liefert Acer mit dem GR235H über die monitorinterne Umrechnung ein sehenswertes, klares Bild. Lediglich geringe Schlierenbildung und leichte Ghosting-Effekte lassen sich bemängeln. In der Summe sprechen die gute 3D-Darstellung und die kurze Reaktionszeit für das Acer GR235H. Die Kritikpunkte sind das schlechte Kontrastverhältnis und die fehlende Unterstützung für Downsampling.

LG FLATRON DM2350D

Das LG Flatron DM2350D ist ein kleiner Fernseher mit PC-Anschlüssen, der sich nicht zum Spielen eignet. Reaktionszeit und vor allem Inputlag sind viel zu hoch: Wir messen 29 beziehungsweise 45 Millisekunden und es ist eine deutliche Schlierenbildung erkennbar. Das Ergebnis des DM2350D von LG im 3D-Praxistest ist ebenfalls nicht überzeugend: Die Farben sind recht blass und besonders in dunklen Umgebungen enttäuscht der Kontrast. Zudem kommt es zu deutlich wahrnehmbarer Schlierenbildung sowie Ghosting-Effekten. Die Leistung des TV-Tuners haben wir nicht getestet. LGs 23-Zoll-Flachmann taugt vielleicht als LCD-TV mit 3D-Funktion, PC-Spieler sollten die Finger davon lassen.

VIEWSONIC V3D231

Das V3D231 von Viewsonic ist ein 23-Zoll-LCD mit 1.920 x 1.080 Bildpunkten. Mit dem PC wird der Monitor per DVI-D oder HDMI verbunden. Zur Darstellung räumlicher Tiefe setzt der Hersteller einen Polfilter und zwei dazugehörige Brillen ein. Das V3D231 zeigte im Praxistest ein ansehnliches Bild: Bis auf leichte Ghosting-Effekte und geringe Schlierenbildung fiel wenig Negatives auf. Stattdessen konnte das V3D231 mit satten Farben überzeugen. Die Bilddarstellung ohne Tiefeneffekt ist ebenfalls gut, eine noch akzeptable Reaktionszeit und Signalverzögerungen von 20 beziehungsweise 16 Millisekunden reichen für den Gelegenheitsspieler.

Dazu fallen die Farbbrillanz und die Interpolation gut aus. Zudem bietet das LCD einen tiefen Schwarzwert, was in einem guten statischen Kontrastverhältnis von 915:1 resultiert. Das Viewsonic V3D231 ist zwar das beste Polfilter-3D-LCD im Test, aber mit 270 Euro im Vergleich zu den Geräten von AOC und Acer sehr teuer.

AOC E2352PHZ

Das AOC E2352PHZ erreicht nur ein statisches Kontrastverhältnis von 240:1, dies liegt an einem hohen Schwarzwert von über einem Candela pro Quadratmeter. Die Interpolation der Auflösungen 1.680

LC-DISPLAYS
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	23/24 Zoll – Referenzmodell	23/24 Zoll (PC Games Top-Produkt 01/2012: 1,97)	23/24 Zoll	23/24 Zoll	23/24 Zoll
Produkt	**XL2410T**	**V3D245**	**XL2420T**	**V3D231**	**E2352PHZ**
Hersteller	Benq	Viewsonic	Benq	Viewsonic	AOC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 330,-/befriedigend	Ca. € 400,-/befriedigend	Ca. € 370,-/befriedigend	Ca. € 270,-/befriedigend	Ca. € 215,-/gut
Ausstattung (20 %)	**1,75**	**1,98**	**1,57**	**1,93**	**1,93**
Diagonale/Anschlüsse	59 cm (23,6 Zoll)/DVI-D (DL), HDMI (HDCP), D-Sub	59 cm (23,6 Zoll)/DVI-D (DL), HDMI (HDCP), D-Sub	61 cm (24 Zoll)/DVI-D (DL), HDMI (HDCP)	58,4 cm (23 Zoll)/DVI-D, HDMI (HDCP)	58,4 cm (23 Zoll)/DVI-D, HDMI (HDCP), D-Sub
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,2715 mm	1.920 x 1.080/0,2715 mm	1.920 x 1.080/0,276 mm	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,265 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	2 ms/extern	2 ms/ intern	2 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	6,4 kg/35 x 57 x 18 cm	4,37 kg/57 x 44 x 24 cm	6,1 kg/52 x 57 x 15 cm	3,58 kg/ 55 x 39 x 19 cm	4,22 kg/55 x 40 x 19 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	90 Grad/25 Grad/130 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	45 Grad/25 Grad/230 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	5.0/3 Jahre	-/3 Jahre	-/2 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, 120-Hertz-Technik	Lautsprecher, 120-Hertz-Technik	USB-Hub, 120-Hertz-Technik	Lautsprecher, Polfilter	Lautsprecher, Polfilter
Eigenschaften (20 %)	**2,38**	**2,40**	**2,37**	**2,42**	**2,64**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	155/155 Grad	160/155 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	2.880 x 1.620/3.840 x 2.160	2.880 x 1.620/nicht möglich*	2.880 x 1.620/nicht möglich*	2.880 x 1.620/nicht möglich*	2.880 x 1.620/nicht möglich*
Kontrastverhältnis (statisch)	1.150:1	810:1	750:1	915:1	240:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	35/<1 Watt	40/<1 Watt	32/<1 Watt	36/<1 Watt	39/<1 Watt
Leistung (60 %)	**1,87**	**1,83**	**1,99**	**2,12**	**2,20**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	19 ms/gering/sichtbar	13 ms/sehr gering/gering	15 ms/gering/gering	20 ms/sichtbar/gering	23 ms/sichtbar/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/6 ms	Ja/10 ms	Ja/6 ms	Ja/16 ms	Bedingt/15 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	83, 156, 230 cd/m²	46, 132, 243 cd/m²	72, 134, 235 cd/m²	57, 159, 274 cd/m²	43, 100, 188 cd/m²
Interpolation***	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 10 %	Maximal 15 %	Maximal 20 %	Maximal 13 %	Maximal 11 %
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Reaktionszeit + Inputlag + Höhenverstellbar	+ Reaktionszeit + 120-Hertz-Technik – Helligkeitsverteilung	+ Reaktionszeit + Höhenverstellbar – Helligkeitsverteilung	+ Interpolation + Farbbrillanz – Einblickwinkel	+ Interpolation + Preis – Hoher Schwarzwert
	Wertung: 1,94	**Wertung: 1,97**	**Wertung: 1,98**	**Wertung: 2,14**	**Wertung: 2,23**

* Von Treiberversion abhängig ** Helligkeit auf 100 Prozent *** 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050

x 1.050 und 1.280 x 1.024 auf die native (1.920 x 1.080) ist gut, Text wird scharf und gut lesbar dargestellt. Im Bildschirmmenü (On Screen Display, kurz OSD) können Sie nicht (!) einstellen, ob Auflösungen unterhalb der nativen auf Vollbild oder im richtigen Seitenverhältnis dargestellt werden sollen.

Während der Inputlag (Signallaufzeit) mit 15 Millisekunden noch akzeptabel ist, fällt die Reaktionszeit mit 23 Millisekunden schon zu lang aus. Das macht das LC-Display für Spieler nur bedingt tauglich. Auch eine Abweichung von maximal 11 Prozent in der Helligkeitsverteilung des Monitors ist ein etwas zu hoher Wert. Bei der 3D-Darstellung fällt besonders die Unschärfe der Schrift- und Symboldarstellung negativ auf. Schlierenbildung sowie Ghosting-Effekte lassen zudem wenig Spaß im 3D-Betrieb aufkommen. Somit ist das AOC E2352PHZ kein besonders herausragendes 3D-LCD, doch rund 215 Euro sind ein fairer Preis.

ASUS VG278H

Das Asus VG278H hat eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten auf 27 Zoll, für einige Spieler könnte die Pixeldichte damit zu gering sein. Wie es sich für ein gutes Gamer-LCD gehört, lässt sich das VG278H in der Höhe verstellen und bietet neben HDMI und D-Sub auch DVI-D (Duallink). Eine kurze Reaktionszeit von 18 Millisekunden und ein praktisch kaum wahrnehmbarer Inputlag von 12 Millisekunden machen das VG278H zum optimalen Spieler-Display. Hinzu kommen eine sehr hohe Leuchtkraft und eine gute bis sehr gute Farbbrillanz. Mit einer maximalen Abweichung von 15 Prozent ist die Hintergrundbeleuchtung leicht unregelmäßig.

Im 3D-Betrieb überzeugt das VG278H von Asus mit einem hellen und scharfen Bild. Der gute Kontrast sorgt für satte Farben und glänzt auch in dunklen Umgebungen ohne überzubelichten. Schlierenbildung ist kaum wahrnehmbar, Ghosting-Effekte sind dennoch vorhanden. Trotzdem: So haben wir uns Nvidia 3D Vision 2 in der Praxis vorgestellt. Fazit: Das Asus VG278H bietet das beste 3D-Bild, das wir bisher in der Redaktion gesehen haben. Auch die 2D-Leistung ist gut bis sehr gut.

SAMSUNG SYNCMASTER TA950

Das Samsung Syncmaster TA950 arbeitet mit der hauseigenen Shutter-Technik und unterstützt 3D Vision 2 von Nvidia nicht. Dennoch wird das LCD im Geforce-Treiber als 3D-Wiedergabegerät erkannt und kann Spiele in 3D mit 60 Hertz und maximal 1.280 x 720 Bildpunkten ausgeben. Während wir für ein LCD-TV eine gute Reaktionszeit von 23 Millisekunden messen, ist der Inputlag mit 37 Millisekunden praktisch spürbar. Damit ist das 27-Zoll-LCD-TV nur bedingt zum Spielen geeignet. Hinzu kommt, dass das Display leicht spiegelt und ein niedriges statisches Kontrastverhältnis hat.

Insgesamt ist die Interpolationsleistung befriedigend, besonders aber fällt auf, dass die Skalierung sich automatisch dem Seitenverhältnis anpasst. Zusammengefasst eignet sich das Syncmaster TA950 als Fernseher oder Wiedergabegerät für Konsolen, für PC-Spieler gibt es bessere Alternativen.

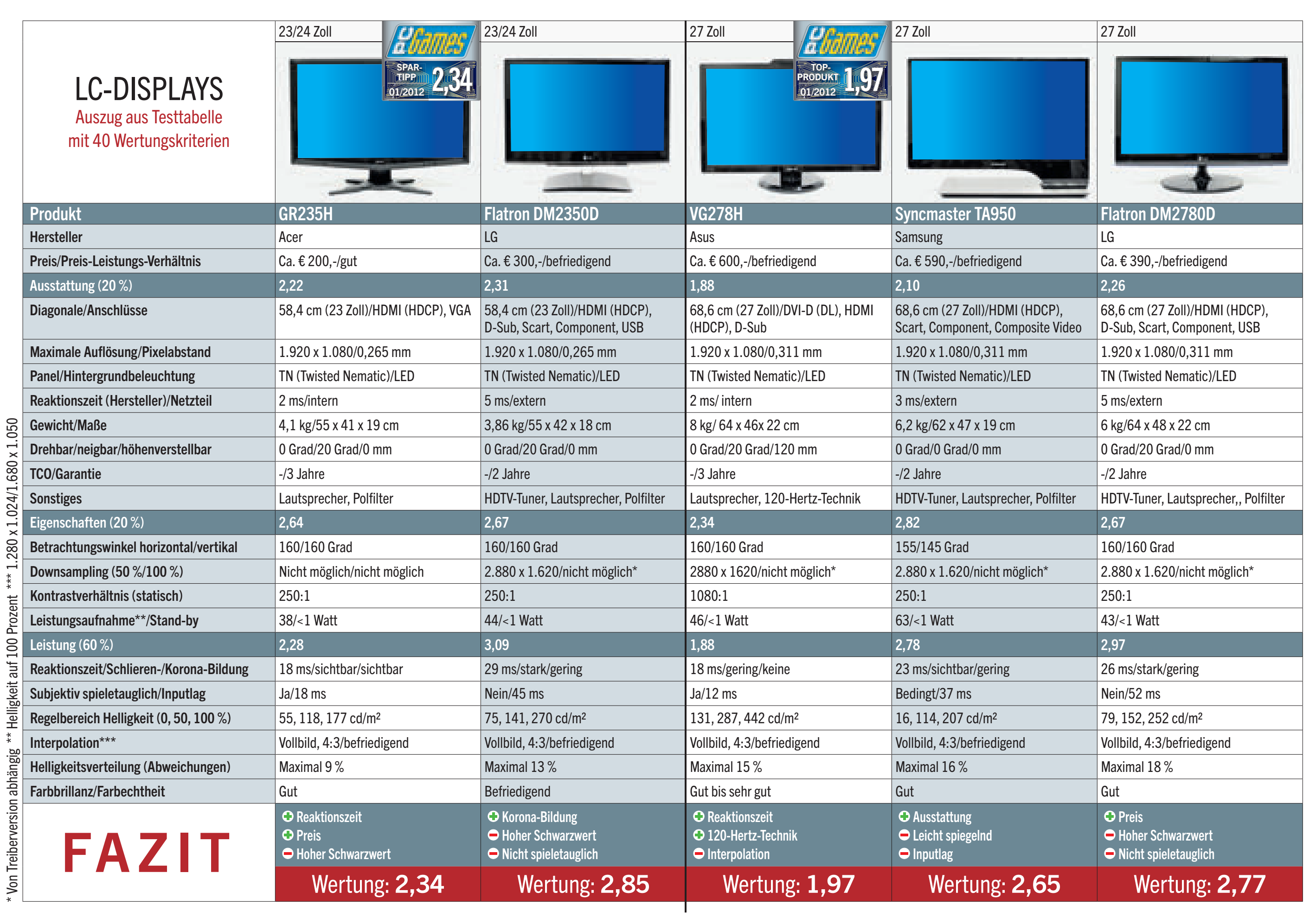
LG FLATRON DM2780D

Auch der dritte LCD-TV im Testfeld ist nicht unbedingt der ideale Bildschirm für PC-Spieler. Ganz im gegenteil schliert das LC-Display schliert und besitzt eine deutlich fühlbare Signalaufverzögerung. Zudem messen wir einen zu hohen Schwarzwert, was das statische Kontrastverhältnis einschränkt. Die Interpolationsleistung ist nur befriedigend und die Helligkeitsverteilung fällt ungleichmäßig aus. Lob gibt es hingegen für die Farbbrillanz und Leistungsaufnahme. Das Flatron DM2780D ist sehr preiswert, eignet sich aber nicht für PC-Spieler. ❑

FAZIT

Neue 120-Hz- und 3D-LCDs

Die neuen 120-Hertz-LCDs von Viewsonic und Asus hinterlassen einen sehr guten Eindruck. In Sachen 3D-Darstellung gibt es allerdings große Qualitätsunterschiede selbst zwischen den 120-Hertz-Geräten. Während das Asus VG278H alle anderen 3D-LCDs hinter sich lässt, bieten die Polfilter-Geräte Acer GR235H und Viewsonic V3D231 ein besseres 3D-Bild als das 120-Hertz-Display des Viewsonic V3D245. Die Shutter-Technik ist also nicht immer besser als das Polfilter-System.



LC-DISPLAYS
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	23/24 Zoll (PC Games Spar-Tipp 01/2012: 2,34)	23/24 Zoll	27 Zoll (PC Games Top-Produkt 01/2012: 1,97)	27 Zoll	27 Zoll
Produkt	**GR235H**	**Flatron DM2350D**	**VG278H**	**Syncmaster TA950**	**Flatron DM2780D**
Hersteller	Acer	LG	Asus	Samsung	LG
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 600,-/befriedigend	Ca. € 590,-/befriedigend	Ca. € 390,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	**2,22**	**2,31**	**1,88**	**2,10**	**2,26**
Diagonale/Anschlüsse	58,4 cm (23 Zoll)/HDMI (HDCP), VGA	58,4 cm (23 Zoll)/HDMI (HDCP), D-Sub, Scart, Component, USB	68,6 cm (27 Zoll)/DVI-D (DL), HDMI (HDCP), D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/HDMI (HDCP), Scart, Component, Composite Video	68,6 cm (27 Zoll)/HDMI (HDCP), D-Sub, Scart, Component, USB
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,311 mm	1.920 x 1.080/0,311 mm	1.920 x 1.080/0,311 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	5 ms/extern	2 ms/ intern	3 ms/extern	5 ms/extern
Gewicht/Maße	4,1 kg/55 x 41 x 19 cm	3,86 kg/55 x 42 x 18 cm	8 kg/ 64 x 46x 22 cm	6,2 kg/62 x 47 x 19 cm	6 kg/64 x 48 x 22 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/120 mm	0 Grad/0 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	-/2 Jahre	-/3 Jahre	-/2 Jahre	-/2 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Polfilter	HDTV-Tuner, Lautsprecher, Polfilter	Lautsprecher, 120-Hertz-Technik	HDTV-Tuner, Lautsprecher, Polfilter	HDTV-Tuner, Lautsprecher,, Polfilter
Eigenschaften (20 %)	**2,64**	**2,67**	**2,34**	**2,82**	**2,67**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	155/145 Grad	160/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	Nicht möglich/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich*	2880 x 1620/nicht möglich*	2.880 x 1.620/nicht möglich*	2.880 x 1.620/nicht möglich*
Kontrastverhältnis (statisch)	250:1	250:1	1080:1	250:1	250:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	38/<1 Watt	44/<1 Watt	46/<1 Watt	63/<1 Watt	43/<1 Watt
Leistung (60 %)	**2,28**	**3,09**	**1,88**	**2,78**	**2,97**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	18 ms/sichtbar/sichtbar	29 ms/stark/gering	18 ms/gering/keine	23 ms/sichtbar/gering	26 ms/stark/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/18 ms	Nein/45 ms	Ja/12 ms	Bedingt/37 ms	Nein/52 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	55, 118, 177 cd/m²	75, 141, 270 cd/m²	131, 287, 442 cd/m²	16, 114, 207 cd/m²	79, 152, 252 cd/m²
Interpolation***	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, 4:3/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 9 %	Maximal 13 %	Maximal 15 %	Maximal 16 %	Maximal 18 %
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Befriedigend	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Reaktionszeit + Preis − Hoher Schwarzwert	+ Korona-Bildung − Hoher Schwarzwert − Nicht spieletauglich	+ Reaktionszeit + 120-Hertz-Technik − Interpolation	+ Ausstattung − Leicht spiegelnd − Inputlag	+ Preis − Hoher Schwarzwert − Nicht spieletauglich
	Wertung: 2,34	**Wertung: 2,85**	**Wertung: 1,97**	**Wertung: 2,65**	**Wertung: 2,77**

* Von Treiberversion abhängig ** Helligkeit auf 100 Prozent *** 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050



Spiele schneller spielen

Von: Frank Stöwer

SSD statt HDD, mehr Speicher, hohe CPU-Taktraten oder viele Prozessorkerne: Was beschleunigt den Start eines Spiels wirklich? Das überprüfen wir mit 10 populären Titeln.

Lange Ladezeiten sind etwas, was wohl jeden PC-Spieler neben einer schlechten Performance am meisten nervt. Egal ob die Wiederaufnahme des Spiels nach dem virtuellen Ableben in schwierigen Abschnitten zu lange dauert oder sich der Spielbeginn durch das ewige Laden eines Speicherstands übermäßig hinauszögert – das Spielvergnügen wird durch beides massiv getrübt. Von der manuellen Deaktivierung bestimmter Intro-Videos zum Spielstart abgesehen, gibt es auch kaum probate Mittel, um diesen Missstand zu beheben.

Mit der Einführung von SSDs, die mit Flashspeicher bestückt sind und Daten vier- bis fünfmal schneller lesen und schreiben als ihre mechnischen Pendants, hat sich die Lage – wie wir unter anderem in diesem Artikel feststellen – deutlich verbessert. Trotzdem bleibt die Frage, ob die gute alte HDD wirklich der limitierende Faktor ist, wenn es um die Ladezeiten von Spielen geht? Sorgen nicht auch der Takt sowie die Kernzahl eines Prozessors dafür, dass I/O-Prozesse (Ein-/Ausgabeprozesse) schneller durchgeführt werden respektive das Datenstreaming komplett auf einem Prozessorkern ausgeführt werden kann? Und was ist mit dem Arbeitsspeicher? Gilt hier wirklich die Faustregel „Je mehr RAM, desto kürzer die Wartezeit“? Um diese Frage zu beantworten, analysieren wir den Einfluss verschiedener Hardware-Konfigurationen auf die Ladevorgänge mit zehn aktuellen Spielen.

DAS TEST-PROZEDERE

Um bei unseren Messungen sowohl die Grafikkarte als auch den Prozessor als limitierenden Faktor auszuschließen, kommen eine Geforce GTX 580 sowie ein Phenom II X6 1090T auf einem Mainboard mit AMD-890-Chipsatz zum Einsatz – beide Komponenten verfügen über ausreichend Leistung für aktuelle Spiele in der höchstmöglichen Detailstufe inklusive Kantenglättung und Full-HD-Auflösung. Um die Auswirkungen von Prozessortakt und Kernzahl auf die Ladezeiten zu messen, setzen wir einerseits den Takt des Phenom II X6 1090T von 3,2 Gigahertz auf 2,0 Gigahertz herab. Andererseits schalten wir vier der sechs CPU-Kerne in den Startoptionen von Windows 7 ab. Um zu überprüfen, ob Speichermenge und -takt den Ladevorgang beeinflussen, testen wir mit zwei und vier Gigabyte DDR3-1600-Hauptspeicher und verringern außerdem den RAM-Takt von bei Spielern derzeit beliebten 800 MHz auf 533 MHz (DDR3-1066). Zusätzlich installieren wir nicht nur das Betriebssystem (Windows 7 64 Bit) – im Benutzerordner werden in der Regel Profile und Speicherstände der Spiele angelegt –, sondern auch die zehn Testtitel auf einer 256 Gigabyte großen SSD von Samsung. Das garantiert, dass die Lese- und Schreibvorgänge mit maximaler Geschwindigkeit ausgeführt werden und der Datenträger nicht bremst.

In einem letzten Schritt tauschen wir die SSD gegen eine Samsung-Magnetfestplatte mit 500 Gigabyte Kapazität, auf die wir die gesamten Daten der SSD klonen. Per Stoppuhr messen wir dann die Zeit, die benötigt wird, um einen Spielstand zu laden und vergleichen diese mit der Länge des Ladevorgangs von der SSD (siehe Tabelle auf der übernächsten Seite). Dabei starten wir bei allen Benchmarks den Rechner vor dem zweiten Ladedurchlauf neu und bilden einen Durchschnittswert, wobei wir auf die volle Sekundenzahl auf- beziehungsweise abrunden.

DER PROZESSOR: ÜBERRASCHEND EINFLUSSREICH

Das erste sehr interessante Ergebnis unseres Vergleichsbenchmarks ist die Beobachtung, dass die Zeit, die benötigt wird, um einen Spielstand bei allen zehn getesteten Titeln zu

laden, von der Megahertz-Leistung des Prozessors abhängt. Mit Ausnahme von **Battlefield 3** und **Deus Ex: Human Revolution**, bei denen die Ladezeit beim Heruntertakten des X6 1090T auf 2,0 Gigahertz gerade einmal um sechs respektive acht Prozent zunimmt, verlängert sich die Zeit bis zum Spielstart von 30 Prozent bei **Duke Nukem: Forever** über 42 Prozent bei **GTA IV** bis zu 50 Prozent (**Anno 1404**, **Crysis 2**). Bei **Shogun 2: Total War** sind es sogar 55 Prozent.

Im Gegenzug macht sich das Abschalten von vier der sechs Rechenzentralen des X6 1090T bei der Länge des Ladevorgangs weniger oder wie im Fall von **Battlefield 3**, **Deus Ex: Human Revolution**, **Dragon Age 2** und **Duke Nukem: Forever** sogar gar nicht bemerkbar. Lediglich bei **Die Sims 3** und **GTA IV** verlängert sich das Warten auf den Start des Spiels mit 23 Prozent beziehungsweise 21 Prozent deutlich. Bei **Anno 1404**, **Crysis 2**, **Shogun 2: Total War** und **Starcraft 2** fallen die Messwerte dagegen mit 3 bis 13 Prozent wesentlich geringer aus.

PC-Spieler, die mit dem Gedanken spielen, durch ein Aufrüsten des Prozessors die Ladezeiten zu verbessern, sollten also auf jeden Fall ein Modell wählen, das – wie beispielsweise der Phenom II X6 1100 BE oder Core i7-2600K – mit einem sehr hohen Takt rechnet und sich zusätzlich noch sehr gut übertakten lässt; 4 GHz sind bei beiden Prozessoren mit entsprechender Kühlung auf jeden Fall möglich. Ein Wechsel von einem Zwei- auf einen Vier- oder Sechskerner wirkt sich dagegen auf die Länge des Ladevorgangs kaum aus. Ein weiterer Tipp: Aktivieren Sie im BIOS Ihrer Hauptplatine unbedingt die Turbo-Core-(AMD)/Turbo-Boost-Funktion (Intel), da hier der Prozessortakt bei Mehrkern-CPUs dynamisch erhöht wird, wenn mehrere Kerne nicht genutzt werden.

SPEICHERMENGE UND -TAKT: KAUM LADETUNING MÖGLICH

Wie unsere Benchmarks rechts demonstrieren, ist die Größe des Arbeitsspeichers ein weiterer Faktor, der sich auf die Wartezeit bis zum Start Ihres Lieblingstitels auswirkt. Allerdings variieren die Messwerte hier beim Wechsel von vier Gigabyte auf zwei Gigabyte stark und fallen längst nicht so hoch aus wie bei der Reduzierung der Prozessorleistung. Einzig **Starcraft 2** fällt hier mit 30 Prozent Ladezeitverlängerung aus dem Rahmen, alle anderen Werte liegen zwischen kaum wahrnehmbaren 2/6 Prozent bei **Die Sims 3**/**Battlefield 3** und 13/16 Prozent bei **Dragon Age 2**/**GTA IV**. Wer trotz aktuell sehr günstiger Speicherpreise noch mit zwei Gigabyte RAM spielt, kann durch das Aufrüsten auf die doppelte Speichermenge bei einigen Titeln dafür sorgen, dass er weniger lange auf den Ladebildschirm starren muss. Generell empfehlen wir, den PC gleich mit acht Gigabyte RAM (2x 4-Gigabyte-Pärchen) zu bestücken. Das garantiert stabile und minimale Ladezeiten, auch wenn neben dem eigentlichen Spiel noch viele zusätzliche Tasks geöffnet sind.

Noch weniger Einfluss auf das Ladeverhalten bei Spielen hat der Speichertakt. Lediglich **Starcraft 2**, **Crysis 2** sowie **GTA IV** quittieren das Heruntertakten des RAM von 800 MHz (DDR3-1600) auf 533 MHz (DDR3-1066) mit einer um vier, fünf respektive elf Prozent längeren Wartezeit. Die restlichen Spiele zeigten sich von dieser Maßnahme unbeeindruckt.

LADETURBO SSD

Trotz des von uns nachgewiesenen starken Einflusses des Prozessortakts auf die Ladezeiten ist das wohl probateste Mittel, diese zu minimieren, der Wechsel von einer HDD auf eine SSD, das geht aus unserer Vergleichsmessung (siehe Tabelle auf der nächsten Seite) ganz klar hervor. Während bei **Anno 1404** und **Shogun 2: Total War** – beide Spiele profitieren in puncto Ladevorgang schon enorm von einer hohen Prozessorleistung – der Unterschied bei den Ladezeiten von HDD und SSD mit 5 Prozent beziehungsweise 13 Prozent eher gering ist, werden Spielstände bei **Battlefield 3**, **Duke Nukem: Forever**, **GTA IV** und **Starcraft 2** von der SDD wesentlich flotter geladen als vom mechanischen Pendant. Im Falle von **Starcraft 2** und **Battlefield 3** ist die SSD sogar (fast) dreimal so schnell wie die HDD.

Auf der SSD installiert starten **Duke Nukem Forever** sowie **GTA IV** schon nach 10 statt nach 21 Sekunden (Unterschied: 110 Prozent) respektive 19 statt 45 Sekunden (Unterschied: 137 Prozent), das ist immer noch mehr als doppelt so zügig als bei der Installation auf unserer mechanischen 500-Giga-

LADEZEITEN: EINFLUSS VON CPU-LEISTUNG UND RAM

Anno 1404, Endlosspiel: PCG-Benchmark „Große Stadt“

BESSER ◀ Sekunden	0 60 120 180
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	117 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	117 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	117 (0 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	120 (+3 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	176 (+50 %)

Battlefield 3, Spielstand: Operation Swordbreaker

BESSER ◀ Sekunden	0 6 12 18
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	17 (Basis)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	17 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	17 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	18 (+6 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	18 (+6 %)

Crysis 2 (Patch 1.9 + DX11 + hochauflösende Texturen), Spielstand: Treue oder Tod

BESSER ◀ Sekunden	0 10 20 30 40
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	22 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	23 (+5 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	24 (+9 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	24 (+9 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	33 (+50 %)

Deus Ex: Human Revolution, Spielstand: Detroit – Straßen

BESSER ◀ Sekunden	0 4 8 12 16
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	13 (Basis)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	13 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	13 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	14 (+8 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	14 (+8 %)

Die Sims 3, Ladevorgang: Große Familie

BESSER ◀ Sekunden	0 30 60 90 120
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	91 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	91 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	93 (+2 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	112 (+23 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	123 (+35 %)

Dragon Age 2, Spielstand: PCG-Benchmark „Kirkwall“

BESSER ◀ Sekunden	0 3 6 9 12
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	8 (Basis)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	8 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	8 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	9 (+13 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	12 (+50 %)

Duke Nukem Forever, Spielstand: Duke lebt

BESSER ◀ Sekunden	0 4 8 12 16
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	10 (Basis)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	10 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	10 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	11 (+10 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	13 (+30 %)

GTA IV, Spielstand: The Cousins Bellic

BESSER ◀ Sekunden	0 10 20 30
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	19 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	21 (+11 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	22 (+16 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	23 (+21 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	27 (+42 %)

Shogun 2: Total War, Ladevorgang: Historische Schlacht Okehazama

BESSER ◀ Sekunden	0 30 60 90
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	55 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1066	55 (0 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	58 (+ 10 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	60 (+9 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	85 (+55 %)

Starcraft 2, Spielstand: Mission Sondermeldung

BESSER ◀ Sekunden	0 10 20 30 40
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	23 (Basis)
X6 1090T (6x 3,2 GHz) 4 GByte DDR3-1066	24 (+4 %)
X6 1090T (2x 3,2 GHz), 4 GByte DDR3-1600	26 (+13 %)
X6 1090T (6x 3,2 GHz), 2 GByte DDR3-1600	30 (+30 %)
X6 1090T (6x 2,0 GHz), 4 GByte DDR3-1600	35 (+52 %)

Sekunden

System: AMD 890GX, Samsung 470 Series SSD 256 Gigabyte/Samsung HD502HJ 500 Gigabyte, Geforce GTX580, Windows 7 x64 **Bemerkungen:** Die Verringerung des Prozessortakts sorgt für eine Verlängerung der Ladezeiten um bis zu 55 Prozent. Die Anzahl der Prozessorkerne sowie die Speichermenge beeinflussen den Ladevorgang ebenfalls.

VERGLEICH SSD MIT HDD: DIE LADEZEITEN VON 10 SPIELEN IM ÜBERBLICK

Spiel	Test-Szenario	Ladezeit HDD*	Ladezeit SSD*	Unterschied
Anno 1404	Endlosspiel: PCG-Benchmark „Große Stadt“	123	117	5 %
Battlefield 3	Spielstand: Operation Swordbreaker	49	17	188 %
Crysis 2 (Patch 1.9 + DX11 + hochauflösende Texturen)	Spielstand: Treue oder Tod	35	22	59 %
Deus Ex: Human Revolution	Spielstand: Detroit – Straßen	17	13	31 %
Die Sims 3	Ladevorgang: Große Familie	133	91	46 %
Dragon Age 2	Spielstand: PCG-Benchmark „Kirkwall“	12	8	50 %
Duke Nukem Forever	Spielstand: Duke lebt	21	10	110 %
GTA IV	Spielstand: The Cousins Bellic	45	19	137 %
Shogun 2: Total War	Ladevorgang: Historische Schlacht Okehazama	62	55	13 %
Starcraft 2	Spielstand: Mission Sondermeldung	69	23	200 %

* In Sekunden

byte-Festplatte von Samsung mit 7.200 U/min. Selbst die Reduzierung der Ladezeit um 59 Prozent bei **Crysis 2** sowie 50 Prozent bei **Dragon Age 2** ist noch ein triftiger Grund, die alte mechanische Festplatte in Rente zu schicken und auf das Flash-basierte Speichermedium umzusteigen.

Wichtig dabei ist, dass Sie sowohl das Betriebssystem als auch Ihr(e) Lieblingsspiel(e) auf der SSD installieren. Von Steam-Titeln abgesehen, werden mittlerweile Spielerstände und Profile zum größten Teil im Benutzerordner abgelegt. In unserem Fall belegten Windows 7 64 Bit sowie die zehn installierten Titel rund 133 Gigabyte; eine SSD mit 120 Gigabyte sollte jedoch im Normalfall ausreichen, zumal diese bereits für 130 bis 140 Euro zu haben ist. ❑

FAZIT

Anders als angenommen, beeinflusst die Megahertz-Leistung des Prozessors die Länge des Ladevorgangs wesentlich stärker als die Kernzahl, die Speichermenge oder der RAM-Takt. Das wirkungsvollste Mittel, den Spielstart zu beschleunigen, ist jedoch die SSD. Ungeduldige Spieler müssen sich allerdings auf einen hohen Euro-Preis pro Gigabyte einstellen – ein 120-GB-Modell kostet rund 140 Euro.

INTERVIEW MIT **BURKHARD RATHEISER**

„Wir konnten bei **Anno 2070** die Ladezeiten gegenüber **Anno 1404** deutlich optimieren“

PC Games: Was ist der technische Hintergrund dafür, dass sich die Ladezeit in **Anno 1404** bei geringem Prozessortakt signifikant erhöht? Gibt es eine Erklärung dafür, die auch für Spiele allgemein gilt?

Burkhard Ratheiser: Die Ladezeiten hängen allgemein von zwei Faktoren ab: erstens von der Zugriffs- und Lesegeschwindigkeit der Speichermedien und zweitens von der Prozessorleistung zum Verarbeiten der geladenen Daten. Letzteres ist bei **Anno** für die Dauer der Ladezeit hauptsächlich relevant. Um die Festplattensuchzugriffe möglichst gering zu halten, verwenden die meisten Spiele sogenannte Archivdateien. Sie bestehen in der Regel aus einem Header mit Informationen zu den enthaltenen Dateiblöcken (Position, Länge und eventuell noch zusätzliche Infos). Der Vorteil solcher Archivdateien liegt in der Reduktion der relativ langsamen Datei-Suchzugriffe. Dateizugriffe setzen sich dann größtenteils nur noch aus der Suche in einer Tabelle („Map“) zusammen, um die Position und Länge innerhalb der Archivdatei zu finden. Diese Suche ist jedoch abhängig von der Prozessorgeschwindigkeit. Nach dem Laden des Datenblocks müssen die Daten vom Prozessor weiterverarbeitet werden. Im einfachsten Fall werden diese in den Speicher kopiert (zum Beispiel Texturen und Geometrie), gepackte Dateien dekomprimiert, XML-Dateien verarbeitet, mehr oder weniger komplexe Datenstrukturen aufgebaut oder komplizierte Berechnungen durchgeführt (beispielsweise die Erstellung von Geländedaten samt Navigationsdaten).

PC Games: Werden die Ladezeiten bei **Anno 2070** im Vergleich zu **Anno 1404** deutlich geringer ausfallen? Wenn ja, wie habt ihr das Ganze technisch gelöst?

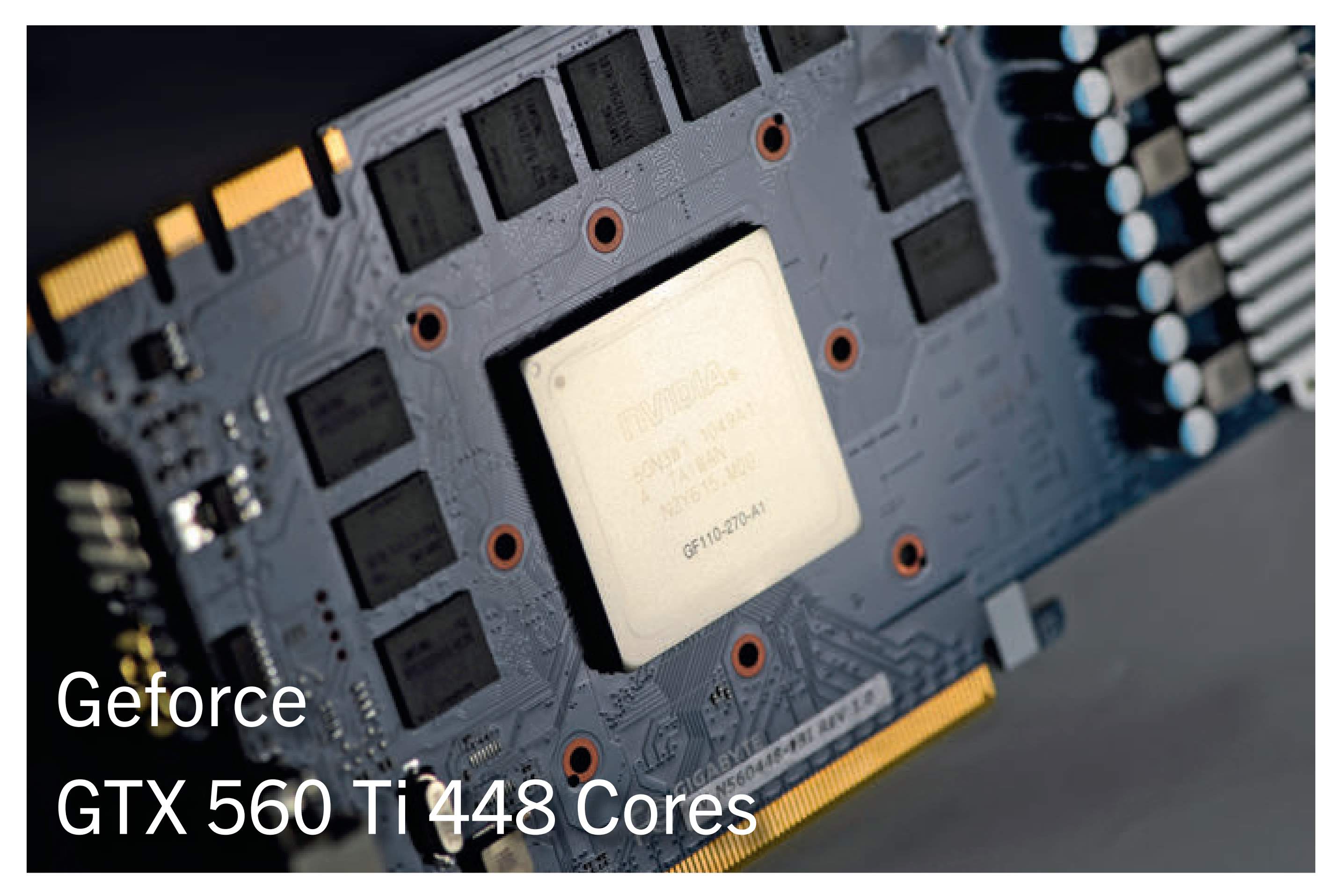
Burkhard Ratheiser: Wir konnten bei **Anno 2070** die Ladezeiten gegenüber **Anno 1404** deutlich optimieren. Dies erreichten wir durch mehrere Maßnahmen: Als Erstes implementierten wir einen sogenannten „Preprocess“ in die Engine, bei dem die Shader sowie die GUI-Elemente vorkompiliert werden. Dieser Prozess wird beim erstmaligen Start von **Anno 2070** ausgeführt und sorgt dafür, dass diese Elemente in eine binäre, optimierte Struktur überführt werden, was die nachfolgenden Ladezeiten erheblich beschleunigt. Weiterhin bauten wir ein asynchrones Thread-Loading in unsere Basistechnik ein, welches schon innerhalb des Hauptmenüs im Hintergrund alle Grafikdaten (Konfigurationsdateien, Animationen, Texturen und Objekte in den kleinsten Detailstufen) lädt.

Eine weitere Optimierung besteht darin, alle grafischen Daten in der geringsten LOD-Stufe nicht mehr freizugeben. Somit müssen sie beim Wechsel zwischen Spielabschnitten nicht erneut geladen werden und verringern zudem noch die Fragmentierung des Speichers. Zusätzlich implementierten wir im Detail etliche weitere Optimierungen. So werden beispielsweise nicht mehr die einzelnen Gräser serialisiert (geladen, respektive gespeichert), sondern prozedural generiert, die Speicherstände um ein Zigfaches verkleinert sowie vieles mehr.

Burkhard Ratheiser, Leiter der Technikabteilung bei Related Designs



PC Games
Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop
PC Games Hardware jetzt auch auf dem Ipad: www.pubbles.de



Geforce GTX 560 Ti 448 Cores

Von: Carsten Spille

Nvidias neuer GF110-Ableger soll die Lücke zwischen der GTX 570 und der 200-Euro-Karte GTX 560 Ti schließen und gleichzeitig der günstigen HD 6950 die Stirn bieten.

Zwischen der beliebten GTX 560 Ti und der teureren GTX 570 klafft nicht nur in Sachen Fps-Leistung eine größere Lücke, auch preislich ist dort ein interessanter Bereich, in dem sich AMDs Radeon HD 6950 in der 1- und 2-Gigabyte-Variante tummelt. Hier hinein wirft Nvidia nun ein neues Modell, welches offiziell auf den etwas sperrigen Namen „Geforce GTX 560 Ti 448 Cores" hört – kurz „Ti-448". Und trotzdem hat die Karte mehr mit der GTX 570 gemein als mit ihrer Namensgeberin, basiert sie doch auf demselben Chip wie die High-End-Modelle GTX 570 und 580.

„LIMITED EDITION"

Taktraten und Speicher-Subsystem hat die Ti-448 direkt von der GTX 570 geerbt (siehe Tabelle) und auch die Rechenherzen schlagen beinahe identisch, nur dass das neue Modell über eine SIMD-Einheit weniger verfügt und somit nur 14 x 32, also 448 Shader-Einheiten übrig bleiben. Die sonstigen Merkmale wie die Aufteilung in 32er-Gruppen mit je einer Quad-TMU (besteht aus vier Textureinheiten) und das Vorhandensein von vier Triangle-Setup-Einheiten (wichtig bei Geometrieberechnungen) bleiben gleich – beim technischen Überbau (Front-End) besitzt die Ti-448 also Vorteile gegenüber der 560 Ti.

Die GTX 560 Ti-448 wird von Nvidia als Limited Edition vermarktet: Circa zwei Monate lang soll die Nachfrage durch den Vorrat an GF110-Chips mit entsprechender Spezifikation gedeckt und von den Partnern Asus, Evga, Gainward, Gigabyte, Inno3D, Palit, MSI und Zotac in Deutschland angeboten werden. Die Referenztakte gibt Nvidia den Partnern frei, sodass übertaktete Versionen eher die Regel als die Ausnahme sein dürften. Eine Vorlage für das Kartendesign fehlt, sodass von jedem Hersteller eigene Platinen zu erwarten sind. So bietet beispielsweise MSI mit der N560GTX-Ti 448 Twin Frozer III Power Edition/OC eine GTX 560 Ti-448 an, bei der man der sehr guten N570GTX Twin Frozr III PE ein dezent übertaktetes GF110-448-Rechenwerk spendiert, das Kühl- und Platinendesign ansonsten allerdings unangetastet lässt.

Erstaunlich hoch fällt die unverbindliche Preisempfehlung von 279 Euro seitens Nvidia aus, denn in diesem Bereich hat sich der Straßenpreis der potenteren GTX 570 bereits etabliert. Wir tippen daher auf circa 240 bis 250 Euro, sobald sich der Preis eingependelt hat.

PERFORMANCE-ANALYSE

In unserem Leistungs-Index für Karten mit einen Grafikchip platziert sich die neue GTX 560 Ti 448 Cores an fünfter Stelle mit etwa fünf Prozent Vorsprung gegenüber der günstigeren Radeon HD 6950. An eine HD 6970, welche ab etwa 285 Euro zu haben ist, kommt die Ti-448 nur in Ausnahmefällen heran. Die Leistungsaufnahme der getesteten Karten liegt deutlich über der normaler GTX-560-Ti-Modelle (GF114-basiert). Beispielhaft haben wir die Benchmarks in **Dragon Age 2** (DX11) und **Crysis Warhead** (DX10) abgedruckt (siehe rechts). Im Leistungs-Check mit Biowares Rollenspiel kann sich die Ti-448 besonders deutlich von der GTX 560 Ti absetzen. Hier machen sich die Architekturvorteile gegenüber dem Mainstream-Chip GF114 bemerkbar. Auch gegen die HD 6950 schlägt sich die GTX 560 Ti-448 gut und liegt rund acht Prozent in Front. In **Crysis Warhead** findet sich die Ti-448 circa in der Mitte zwischen GTX 560 Ti und GTX 570 wieder – die HD 6950 ist hier jedoch klar schneller.

FAZIT: KLEINE ZIELGRUPPE

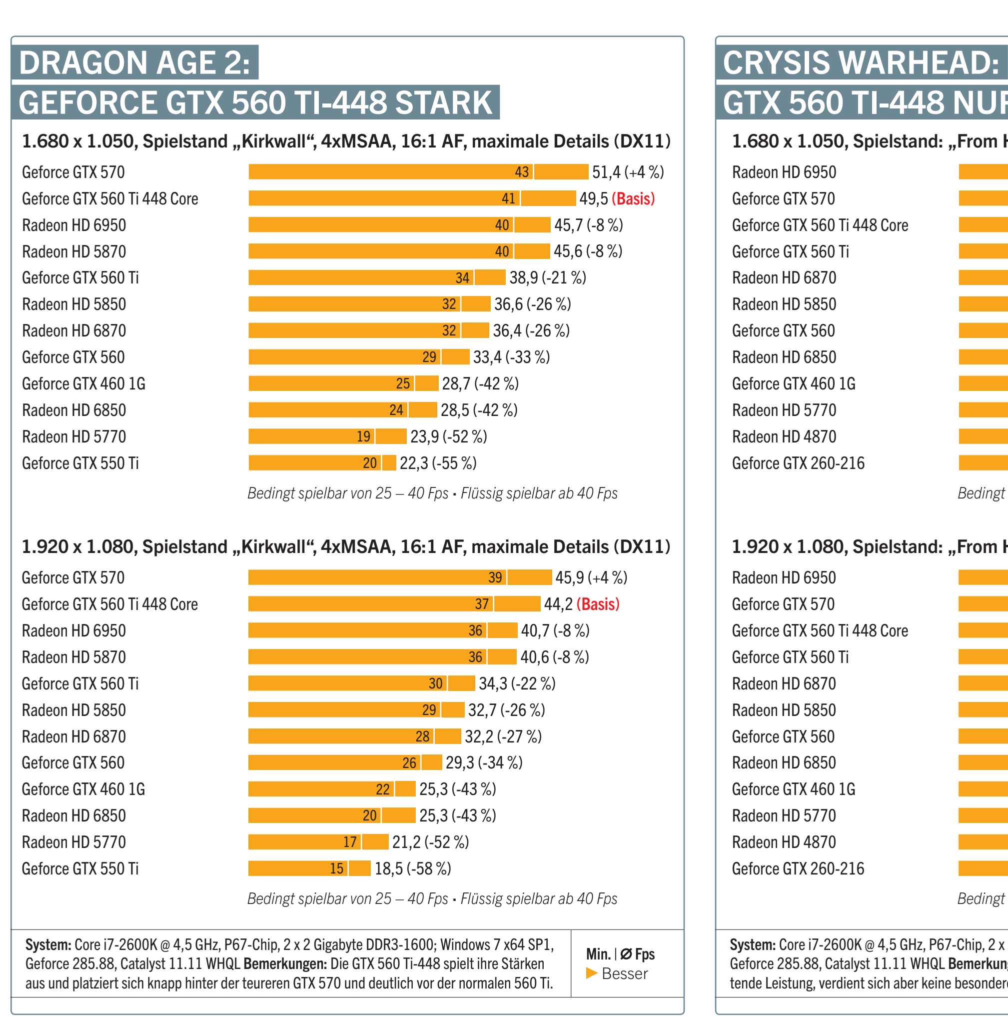
Prinzipiell handelt es sich bei der GTX 560 Ti 448 Cores um ein gutes Produkt – Preis- und Leistungsbereich drängen die limitierte Edition allerdings in einen schmalen Korridor zwischen 560 Ti, 570 und der HD 6950. ❑

VERGLEICH: TECHNISCHE DATEN DER GTX 560 TI 448 CORES UND IHRER KONKURRENTEN

Modell	Geforce GTX 560	Geforce GTX 560 Ti	Geforce GTX 560 Ti 448 Cores	Geforce GTX 570	Radeon HD 6870	Radeon HD 5850	Radeon HD 6950 1G
Circa-Preis (Euro)	150,-	180,-	240,- (geschätzt)	270,-	140,-	Auslaufmodell	180/220,- (1G/2G)
Codename/ Fertigung	GF114/ 40 nm	GF114/ 40 nm	GF110/ 40 nm	GF110/ 40 nm	Barts XT/ 40 nm	Cypress Pro/ 40 nm	Cayman Pro/ 40 nm
Transistoren Grafikchip (in Millionen)	1.950	1.950	3.000	3.000	1.700	2.150	2.640
Rechenleistung GFLOPS*, 32 Bit/ Single-Precision	1.089	1.263	1.311	1.405	2.016	2.088	2.253
Rechenleistung GFLOPS*, 64 Bit/ Double-Precision	91	105	164	176	Nicht unterstützt	418	563
Polygondurchsatz (Millionen Dreiecke/Sekunde)	1.418	1.644	2.562	2.745	900	725	1.600
Durchsatz (Milliarden Pixel/Sekunde)	11,3	13,2	20,5	22,0	28,8	23,2	25,6
Durchsatz (Milliarden Texel/Sekunde)	45,4	52,6	41,0	43,9	50,4	52,5	70,4
Speichertransferrate (Gigabyte/Sekunde)	128,3	128,3	152,0	152,0	134,0	128,0	160,0
Takt Grafikchip/Shader (Megahertz)	810/1.620	822/1.644	732/1.464	732/1.464	900/900	725/725	800/800
Takt Grafikspeicher (Megahertz)	2.004	2.004	1.900	1.900	2.100	2.000	2.500
Anzahl SIMD-Einheiten	7	8	14	15	14	20	22
Anzahl Shader („ALUs")	336	384	448	480	1.120	1.440	1.408
Anzahl Textureinheiten („TMUs")	56	64	56	60	56	72	88
Anzahl Raster-Operatoren („ROPs")	32	32	40	40	32	32	32
Speicheranbindung (parallele Bits)	256	256	320	320	256	256	256
Übliche Speichermenge (Megabyte)	1.024	1.024	1.280	1.280	1.024	1.024	1.024/2.048
Leistungsaufnahme (TDP, Herstellerangabe)	150 Watt	170 Watt	210 Watt	219 Watt	151 Watt	170 Watt	200 Watt

* GFLOPS = Milliarden Rechenoperationen pro Sekunde

DRAGON AGE 2: GEFORCE GTX 560 TI-448 STARK



System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, Geforce 285.88, Catalyst 11.11 WHQL **Bemerkungen:** Die GTX 560 Ti-448 spielt ihre Stärken aus und platziert sich knapp hinter der teureren GTX 570 und deutlich vor der normalen 560 Ti.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

CRYSIS WARHEAD: GTX 560 TI-448 NUR KNAPP VOR GTX 560 TI

1.680 x 1.050, Spielstand: „From Hell's Heart", 4x AA, 16:1 AF, max. Det. (DX10)

Radeon HD 6950 30 33,1 (+5 %)
Geforce GTX 570 30 33,1 (+5 %)
Geforce GTX 560 Ti 448 Core 29 31,6 (Basis)
Geforce GTX 560 Ti 27 29,4 (-7 %)
Radeon HD 6870 26 28,2 (-11 %)
Radeon HD 5850 24 26,5 (-16 %)
Geforce GTX 560 22 25,1 (-21 %)
Radeon HD 6850 21 23,1 (-27 %)
Geforce GTX 460 1G 19 21,5 (-32 %)
Radeon HD 5770 16 18,0 (-43 %)
Radeon HD 4870 15 17,4 (-45 %)
Geforce GTX 260-216 15 16,6 (-47 %)

Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

1.920 x 1.080, Spielstand: „From Hell's Heart", 4x AA, 16:1 AF, max. Det. (DX10)

Radeon HD 6950 27 29,6 (+7 %)
Geforce GTX 570 26 29,0 (+5 %)
Geforce GTX 560 Ti 448 Core 25 27,6 (Basis)
Geforce GTX 560 Ti 23 25,6 (-7 %)
Radeon HD 6870 22 24,9 (-10 %)
Radeon HD 5850 21 23,5 (-15 %)
Geforce GTX 560 19 21,9 (-21 %)
Radeon HD 6850 18 20,6 (-25 %)
Geforce GTX 460 1G 17 18,6 (-33 %)
Radeon HD 5770 13 15,7 (-43 %)
Radeon HD 4870 13 15,3 (-45 %)
Geforce GTX 260-216 13 14,3 (-48 %)

Bedingt spielbar von 25 – 40 Fps • Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, Geforce 285.88, Catalyst 11.11 WHQL **Bemerkungen:** Die GTX 560 Ti-448 liefert die zu erwartende Leistung, verdient sich aber keine besonderen Lorbeeren gegenüber der Konkurrenz.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

Getestet: Mifcoms Battlefield-3-PC

Von: Frank Stöwer

Ist dieser Komplettrechner wirklich **Battlefield 3**-tauglich? Unser Test zeigt es!

Schon der erste Blick in das Gehäuse des Mifcom-Gaming-PC „BF3 Special Edition Gold" zeigt, dass hier hochwertige Hardware gewählt wurde, die dem **Battlefield-3**-Fan ein ruckelfreies Spielen mit allen Details in einer hohen Auflösung garantiert. Zur Asus-Sabertooth-990FX-Platine, die sowohl mit einer sehr guten Kühlung als auch hitzebeständigen Bauteilen punktet, gesellt sich der neue, vom PC-Anbieter auf 4,2 Gigahertz übertaktete AMD FX-4100. Das ist ein Vierkerner, der bei unseren **Battlefield-3**-Benchmarks vor allem im Mehrspielermodus eine sehr gute Performance abliefert.

Für eine effektive Kühlung des frisierten Bulldozers wählt Mifcom keine Luft-, sondern eine Wasserkühlung. Diese besitzt eine manuelle Drehzahlumschaltung und geht trotz der mit bis zu 2.500 U/min drehenden 120-Millimeter-Lüfter zumindest in der niedrigsten Stufe (1.300 U/min) leise zu Werke – bei den gemessenen 2,1 Sone unter Last steuern auch die beiden Lüfter auf der Gehäuseoberseite noch einiges zum Lärmpegel bei. Ebenfalls positiv: Die interne USB-3.0-Schnittstelle auf der Hauptplatine ist per Adapterkabel mit den beiden des USB-3.0-Front-Anschlüssen des CM Storm Enforcer verbunden.

Mit der EVGA GTX570 HD trifft Mifcom auch bei der Grafikkarte eine gute Wahl, um **Battlefield 3** wie auf der Homepage versprochen sowohl in einer Auflösung von 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA als auch 1.920 x 1.080 mit FXAA darstellen zu können. Wie rechts zu sehen ist, verfügt der nicht übertaktete 3D-Beschleuniger auch über genügend Leistung, um andere aktuelle Spiele wie **Anno 2070** oder **TES 5: Skyrim** in einer Full-HD-Auflösung und im Falle des Letzgenannten sogar mit 4x MSAA zu rendern. ❑

GAMING-PC BF3 SPECIAL EDITION GOLD

Hersteller (Webseite)	Mifcom (www.mifcom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.129 ohne Betriebssystem/Sehr gut bis gut
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD FX-4100 (Bulldozer) @ 4x 4.20 GHz (übertaktet)
Grafikkarte	EVGA GTX570 HD, 1.280 MB GDDR5-VRAM
Hauptplatine	Asus Sabertooth 990FX (AMD 990FX/Sockel AM3+), 4x USB 3.0, 14x USB 2.0, 6x SATA 6 GB/s, 2x SATA 3GB/s
Festplatte	Samsung Spinpoint F3 (HD502HJ), 500 GB (SATA-2)
Speicher	Corsair Vengeance DIMM Kit 8GB (2 x 4096MB DDR3-1600 SDRAM DIMM), CL: 9-9-9-24, insg. 8 Gigabyte
Netzteil	750W Corsair TX-Modular, 750 Watt, ATX 2.3
CPU-Kühler (Wasserkühlung)	Corsair Cooling Hydro Series H80, 2x 120-mm-Lüfter
Gehäuse	Coolermaster CM Storm Enforcer (SGC-1000-KWN1), I/O Panel: 2x USB 3.0 (intern), 2x USB 2.0, 1x Audio In/Out
Optisches Laufwerk	LG GH24NS70 SATA DVD-Brenner (8x DVD+/-RW)
Gehäuselüfter	1x 200 mm Front + Filter, 2x 120 mm Gehäusedeckel
Betriebssystem	Windows 7 Home Premium 64 Bit für 99,- Euro Aufpreis
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,6 Sone/32,7 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,1 Sone/36,0 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	35/30 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	83/41 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	89,8 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Anno 1404** (Loop)	Maximal 334 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Sehr gut bis gut
Aufrüstbarkeit	Sehr gut bis gut
Fazit	+ Spieleleistung Grafikkarte und Prozessor
	+ Geringe Geräuschentwicklung bei Last
	+ Wasserkühlung und hochwertige Platine
	Wertung: 1,65

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX 9 „Ultra")			
Crysis 2 (DX 11 „Ultra")			
CoD: Modern Warfare 3 (4x AA)			
TES 5: Skyrim (4x MSAA)			
Anno 2070 (Kantenglättung an)			
Battlefield 3 („Ultra")*			
Legende	Uneingeschränkt spielbar	Mit Detailreduktion spielbar	Nicht spielbar

* Ohne 4x MSAA, nur FXAA



Spieletaugliche Rechenzentrale und hochwertige Wasserkühlung
Für eine optimale Performance in **Battlefield 3** schraubt Mifcom den Takt des AMD FX-4100 von ursprünglichen 3,6 Gigahertz auf 4,2 Gigahertz hoch. Der Shooter-Primus von Dice profitiert nämlich sowohl von den vier Kernen als auch der Megahertz-Leistung des Bulldozers. Damit die CPU auch unter Volllast nicht überhitzt – wir messen gerade einmal 41 Grad Celsius (siehe Tabelle) –, spendiert der Hersteller ihr mit der Corsair Cooling Hydro Series H80 eine sehr leistungsstarke Wasserkühlung. Einziges Manko: Der zweite Lüfter der Corsair-Kühlung bläst die warme Luft ins Gehäuseinnere.

Leise und leistungsstarke Grafikkarte mit regulärer Speicherbestückung
Die EVGA GTX570 HD ist auch mit 2,5 Gigabyte Grafikspeicher erhältlich, für den **Battlefield 3**-PC entscheidet sich Mifcom allerdings für die reguläre Variante mit 1.280 Gigabyte VRAM. Deren Leistung garantiert auch in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 (Full HD) flüssigen Shooter-Spaß mit allen Details und rund 40 Fps. Auf eine vierfache Multisampling-Kantenglättung sollten Sie dabei allerdings verzichten, die schafft selbst eine GTX 580 nur bedingt.

Aufrüstfreundliche Belegung der Speicher-Steckplätze
Das freut den Aufrüster: Zwei der vier Hauptspeicher-Steckplätze (Slots) bleiben frei, da Mifcom ein Modulpärchen aus zweimal vier Gigabyte Corsair-Vengeance-DDR3-1600-RAM in den Komplettrechner einbaut. Somit lässt sich die gesamte Speichermenge bequem auf bis zu 16 Gigabyte oder mehr erhöhen.



ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcgames.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Magazin 859384
(€ 38,-/12 Ausgaben (=20,6 % Rabatt); Ausland € 50,-/12 Ausgaben; Österreich € 46,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games mit DVD 859385
(€ 52,50/12 Ausgaben (= 20,5 % Rabatt); Ausland € 64,50/12 Ausgaben; Österreich € 60,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Extended 859386
(€ 67,-/12 Ausgaben (= 20,1 % Rabatt); Ausland € 79,-/12 Ausgaben; Österreich € 74,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

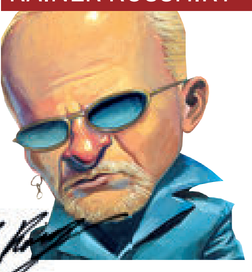
PC Games – Wissen, was gespielt wird

Coupon ausgefüllt absenden an:
Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), **Österreich, Schweiz & weitere Länder:**
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Wirklich – ich liebe moderne Technik! Was in dieser Redaktion ja auch quasi eine der Grundvoraussetzungen ist."

Doch bei aller Zuneigung frage ich mich in letzter Zeit immer wieder, ob die Technik inzwischen nicht ein klein wenig ZU modern geworden ist. So habe ich mich problemlos an Apps gewöhnt und nutze diese gern und oft. Viele dieser Anwendungen tummeln sich inzwischen auf meinem Tablet, welches stets mein Sofa ziert. Auch als die ersten Apps auf meinem Handy auftauchten, war die Welt für mich in Ordnung. Wer braucht denn heute noch ein Telefon, nur um damit zu telefonieren? Mein Leben verappte immer mehr und ich war zufrieden.
Zu Weihnachten gönnte ich mir einen neuen Fernseher. Ich war nicht einmal überrascht, als er mir bei der Grundeinrichtung vorschlug, gleich noch die eine oder andere App zu installieren. Sollte allerdings mein Kühlschrank irgendwann von einem neueren Modell abgelöst werden müssen, würde ich mich strikt weigern, auch hierfür Apps zu installieren – da kann er noch so sehr betteln!
In der Vorweihnachtszeit kam ich dann gleich noch einmal ins Grübeln, als ich gelesen habe, dass der Papst – wie jedes Jahr – nahe der umbrischen Stadt Gubbio den größten Weihnachtsbaum anzündete, der 1991 ins Guinness-Buch der Rekorde aufgenommen wurde (der Baum – nicht der Papst). Zwar dachte ich nicht, dass er hierfür anreist, um Hunderte Kerzen eigenhändig mit einem riesigen Fidibus anzuzünden; aber ich Naivling nahm schon an, dass er vorbeikommen, heilig gucken und zumindest den Lichtschalter umlegen oder einen geweihten Stecker in die Steckdose stecken würde. Weit gefehlt! Der Vatikanchef ließ sich seinen Tablet-PC bringen, tippte auf eine App und der Baum erstrahlte daraufhin in schier überirdischem Glanze.
Da brannte plötzlich eine Sicherung durch. Nein, nicht in Gubbio – bei mir! Für mich persönlich war das eine App zu viel (quasi die App, die das Fass zum Überlaufen brachte) und diese Vorstellung wollte bei mir auch keine feierliche Stimmung aufkommen lassen. Zudem singt sich „Stille App, heilige App ..." auch nicht sonderlich gut. Die eine oder andere Frage drängte sich mir auf: Von welcher Firma stammte der Tablet-PC? Leider war dies nicht zweifelsfrei festzustellen, obwohl es doch von ganz entscheidender Bedeutung ist. Welches Tablet erhält sozusagen einen „überirdischen Touch", da es ja eigenhändig vom heiligen Vater auserwählt und berührt wurde? Gerüchten zufolge soll es sich um ein Gerät der Marke Sony handeln. Muss ich jetzt persönlich zur Beichte, weil in meinem Wohnzimmer immer noch ein iPad seinen Dienst verrichtet, oder kann ich das inzwischen im vatikanischen Blog posten? Wird mir vergeben – und wenn ja, wie? Als Antwort auf mein Posting? Ist Apple vielleicht nur deswegen nicht erzürnt, weil deren Tablets an höherer Stelle verwendet werden? Gibt es inzwischen gar einen vatikanischen App-Store? Müssen Christen künftig den Papst in Facebook als Freund bestätigen? Oder genügt es, Jesus auf der Freundesliste zu haben? Muss ein guter Christ dies aktiv tun oder sollte er bescheiden auf die Freundschaftsanfrage warten? Kann ich mich auch in einen Verteiler eintragen lassen, um das „Urbi et Orbi" per E-Mail zu empfangen? Und wo wir gerade dabei sind: Hat Moses damals tatsächlich Steintafeln vom Berg geschleppt und nicht etwa ein Tablet, das die Menschen damals natürlich nicht als solches erkannt haben?
Ich entschuldige mich sicherheitshalber vorsorglich in aller Form für meine Ausführungen – die vielen Weihnachtplätzchen haben offenbar mein Hirn etwas verklebt.



Süße Haufen

Hallo Rainer,
heute habe ich zum ersten Mal dein „Eat and Read" an meinem eigenen Körper getestet. Also NOCH lebe ich, scheint also zumindest schon mal genießbar zu sein, was du uns Monat für Monat als nahrhafte Kost verkaufen willst. Was mich etwas verunsichert, ist die Tatsache, dass du verschwiegen hast, dass „Reiben von der Zitrone" Muskelschmerzen unbekannten Ausmaßes verursachen kann. Falls es gewollt

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Sogar unseren Dominik haben ein paar Leser richtig erkannt. Der Preis geht per Los an Susi aus Berlin.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ist, dass wir die Kalorien, welche wir mit dem Gericht zu uns nehmen, schon beim Zubereiten von ebendiesem verbrennen – dann könnte man damit direkt ein Buch füllen. Titel: „Essen Sie, was sie wollen – Sie müssen es aber selbst zubereiten“!

Lange Rede, kurzer Sinn. Alle, die davon gekostet haben, waren positiv überrascht.

In diesem Sinne
Mahlzeit
Gerald
PS: anbei ein Bild dazu

Wahrscheinlich war das mein Fehler. Ich hätte dazuschreiben sollen, dass man die Zitronenschale abreibt, indem man eine Reibe benutzt. Ich habe jetzt keine Ahnung, woran du sie gerieben hast, aber mit einem Reibeisen ist dies ohne größere Anstrengung zu bewerkstelligen. Oder bist du so geschwächt, dass das Schieben einer Computermaus dir bereits wie körperliche Arbeit vorkommt? In diesem Fall solltest du öfter die Maus gegen einen Kochlöffel austauschen, damit andere Muskelgruppen beansprucht werden und du nicht mehr wegen der ungewohnten Bewegung verkrampfst. Aber dennoch hast du es sehr gut hinbekommen, wie man auf dem Foto erkennen kann. Deine süßen Haufen sehen wirklich lecker aus.

Mehr Haufen



Hallo Herr Rosshirt,

vielen Dank für das Süße-Häufchen-Rezept. Eat and read ist eine echte Inspiration, um mit einfachen Mitteln gut kochen zu können. Allerdings kann das Rezept zu Missverständnissen bei der Zubereitung führen. Manche Leser könnten sich geneigt fühlen, die geschälte Zitrone in den Teig zu werfen. Daher möchte ich Ihnen auf diesem Weg die Möglichkeit geben, die Verteidigungsgeschütze für hämische Mails und Zuschriften in Position zu bringen.

Mit freundlichem Gruß: Gangolf aus dem schönen Fürth.

PS: „Wir wissen nischt, wo dieses Nürnbersch liegt!“

Im Originaltext stand: „Wir reiben von der Zitrone (die wir vorher natürlich gewaschen haben) die Schale ab und geben sie … in eine Schüssel“. In diesem Fall war das Objekt natürlich ganz klar die Schale, nicht die Zitrone. So dachte ich zumindest. Aber ich konnte wieder einmal lernen, dass etwas auch missverstanden wird, wenn nur die geringste Möglichkeit für Missverständnisse besteht. Mea culpa.

Lieber Leser – wenn Sie das Rezept „süße Häufchen“ aus der letzten Ausgabe ausprobiert und im Teig einen seltsamen Klumpen bemerkt haben, kann das daran liegen, dass Sie statt der Zitronenschale die Zitrone in den Teig gaben. Sollte der Klumpen deutlich kleiner gewesen sein, haben Sie wahrscheinlich das Backpulver vorher nicht dem Päckchen entnommen. Merkwürdiger, metallischer Geschmack und ausgesprochen hartes Gebäck kann daher rühren, dass die Angabe „Esslöffel“ eine reine Mengenangabe ist und die Menge, welche mit einem Esslöffel aufzunehmen ist, bezeichnet. Keinesfalls sollte hierbei der komplette Esslöffel im Teig verbleiben!

Texas



Hallo Rainer,

es geschehen nun auch bei uns zu Hause die wundersamsten Dinge … meine Frau zählt nun nicht wirklich zu den „Spiele-Verrückten“, aber sie muss wohl heimlich in meiner PC Games herumgeblättert haben und hat gestern Abend erstmals nach Deinem Rezept gekocht! Uns hat es allen sehr geschmeckt, ich soll Dir aber von ihr ausrichten, dass noch eine Prise Zucker gefehlt hat!

Viele Grüße, Thomas D.

Vielen Dank für das Foto – sieht wirklich sehr lecker aus. Huch … Dabei meinte ich jetzt selbstverständlich das Chili, nicht deine Frau! Urgs … damit möchte ich jetzt aber auch auf keinen Fall ausgedrückt haben, dass deine Frau unappetitlich aussieht, sondern … Aus dieser Nummer komme ich eh nicht mehr heil heraus und ich entschuldige mich in aller Form bei deiner Frau – vorsorglich und sicherheitshalber. Das kommt davon, wenn ich versuche, freundlich zu sein. Deine Frau hat übrigens recht – ich habe es ausprobiert und mit einer Prise Zucker schmeckt das Texas-Chili tatsächlich besser. Meinen aufrichtigen Dank an die Frau Gemahlin!





ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Schöner essen

Kuchen mag eigentlich jeder. Aber egal ob gekauft oder selbst gebacken, meistens sehen sie zwar lecker, aber auch irgendwie langweilig aus. Das liegt daran, dass immer nur dieselben alten Formen verwendet werden. Muss das sein? Nein, muss es natürlich nicht! Mit der Retro-Game-Kuchenform kann man seine Backwaren im stylishen 80er-Jahre-Design, als Space Invader, auf den Tisch bringen, was nicht nur bei Nerds und älteren Herrschaften deutlich mehr Eindruck macht als ein simpler, gewöhnlicher Kranz. Die Form besteht aus Silikon und muss auch nicht eingefettet werden. Übrigens eignet sie sich auch hervorragend dazu, einen wirklich originellen Hackbraten zu machen!



Bildquelle: http://www.getdigital.de

Mehr Texas



Guten Tag Herr Rosshirt,

ein kleiner Tipp für das Texas-Chili, den ich von einem texanischen Kollegen habe:

Bitterschokolade! Etwa ein halbe Tafel für den Pott für 4 Personen. Bisher waren alle begeistert von der geheimnisvollen Zutat – probieren Sie's mal.

Viele Grüße: Arno Fries

Hallo Herr Fries,

vielen Dank für den Tipp. Natürlich habe ich es sofort ausprobiert und gebe Ihnen bzw. Ihren texanischen Kollegen recht. Die Bitterschokolade veredelt das Texas-Chili wirklich vortrefflich, es gewinnt auch an Farbe und Konsistenz. Aber diese Woche kann ich jetzt kein Chili mehr sehen.

Videos

„Das ist eigentlich kein Kunststück"

Besorgt euch mal nen vernünftigen Programmierer für eure Webseite. Kein einziges Video funktioniert weder mit Opera noch mit Firefox. Man klickt auf Play und dann passiert nix . Ich bin selber vom Fach und weiss das man schon ganz schönen Mist Coden muss damit Videos nicht laufen. Das ist eigentlich kein Kunststück und ggfls solltet ihr mal nen kompetenden Ansprechpartner konsultieren.

Gruß: Volker

Bei uns in der Redaktion funktionieren die Videos tadellos, allerdings muss das ja nichts bedeuten. Ich habe zu Hause drei verschiedene Rechner und auf allen konnte ich die Videos betrachten (mit IE, Firefox, Chrome und extra wegen Ihnen habe ich sogar Opera installiert). Sehr merkwürdig. Mein Nachbar kann die Videos auch sehen, wie eine kurze Befragung über den Gartenzaun ergab, obwohl er nicht einmal sicher ist, welchen Browser er benutzt. Seitens unserer anderen Leser halten sich diesbezügliche Beschwerden auch im Rahmen. Abgesehen von Ihrer kamen noch genau null weitere hinzu. Spontan würde ich jetzt sagen, dass man seine Konfiguration schon ziemlich versaubeutelt haben muss, damit die Videos nicht funktionieren. Dass Sie „vom Fach" sind, glaube ich Ihnen gerne, zumal Sie ja auch nicht erwähnen, von welchem Fach. Entgegen Ihrer Aussage verfügen wir durchaus über vernünftige Programmierer, aber leider sind diese nicht mit übermenschlichen Fähigkeiten gesegnet und können nicht jeden Userfehler abfangen. DAS wäre dann wirklich ein Kunststück und der kompetente Ansprechpartner könnte auch Ihnen von Nutzen sein. Eine simple Rechtschreibprüfung könnte Ihnen übrigens auch gute Dienste leisten.

Frechheit

„Wie viel haben Sie?"

Sehr geehrte Damen und Herren!

Ich habe PC Games Zeitung gekauft! Mit Codekarte für Die Siedler online. Klappt nicht!

Das ist Frechheit! Wie viel haben Sie?

Mit freundlichen Gruß
Stefan D.

Sehr geehrter Herr D.!

Warum klappt nicht? Kommt Meldung von Fehler? Gelesen FAQ in Forum? Wie viel habe ich was? Erklärung! Wo Urlaubsantrag?

Kostenlos

„Könnten sie mir bitte einen Link schicken"

Guten Tag Rainer Rosshirt,

ich wollte sie fragen ob sie mir sagen könne ob es Seiten gibt wo man sich Vollversionen herrunterladen (Call of Duty, Battlefield, Skyrim, ANNO 2070...) kann Kostenlos wenn ja könnten sie mir bitte einen Link schicken. Danke Vorraus.

*MFG *Anmerkung von RR: Den Namen drucken wir jetzt besser doch nicht.**

Das ist ganz einfach. Du gehst einfach auf die Seite www.bka.de, meldest dich dort mit deinem Namen und deiner Anschrift an und schon bald bekommst du eine Mitteilung, wie es weitergeht. STOPP! Das war ein Scherz! Ich wundere mich ja selbst, dass ich bei so dämlichen Fragen noch Scherze machen kann. Mein alter Lehrer meinte zwar immer, dass es keine dämlichen Fragen gäbe, sondern nur dämliche Antworten, aber der hatte ja auch nie meinen Job.

Der einzige Link, den du wirklich brauchst, ist www.duden.de.

Frauenflüsterer

„Meist ist das kein Grund zur Beunruhigung."

Hallo,

nach gefühlten 10 Jahren halte ich mal wieder eine PC Games in der Hand (und schlage natürlich sofort Deine Seite auf). Große Überraschung: Du siehst ja immer noch gleich aus! Wahnsinn, wie machst Du das nur? Doch nun zu meinem Anliegen: Meine Freundin redet manchmal im Schlaf (oft geht es um die Arbeit, manchmal scheint sie auch im Traum Partys zu feiern). Meist ist das kein Grund zur Beunruhigung. Vor Kurzem fragte sie mich aber schlafend nach einem „Passwort", was mich doch etwas verwirrte. Als ich ihr eins nannte, passierte jedoch rein gar nichts, sie döste einfach weiter. Da Du doch sonst alles weißt: Was hätte ich antworten sollen? Und viel wichtiger: Gibt es eigentlich auch Cheats für Frauen?

Viele Grüße, Christoph

Es stimmt schon, dass ich mich in zehn Jahren kaum verändert habe. Das liegt allerdings schlicht daran, dass es ja nicht mehr schlimmer werden kann.

Ich habe tatsächlich eine Weile geglaubt, dass es Frauencheats gibt. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob alles nur Einbildung war. Manchmal genügt es, geduldig zuzuhören und verständnisvoll

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Thomas und sein mächtig eindrucksvolles Heft am Gardasee.



Man kann gar nicht früh genug beginnen, findet Michael.



Till, in Schanghai, kommt seine PC Games gerade etwas chinesisch vor.

zu sein, um eine Art Cheatmodus zu aktivieren, bei dem man sich dann auch tatsächlich einige Sonderwünsche erfüllen lassen kann. Um den Cheatmodus bei Frauen bezüglich Streitigkeiten jedweder Art zu aktivieren, muss man schräg nach unten blicken und die Hände falten. Das Passwort lautet: „Ja, Schatz". Sollte die Frau daraufhin nicht den Streitmodus beenden, muss noch ein überzeugendes: „Du hast natürlich recht" angehängt werden. Spätestens dann geht die Frau in den Kooperationsmodus. Falls man eine Frau schnell verschwinden lassen möchte, genügt es, den Cheatmodus zu aktivieren, indem man ihr zwei Mal auf die rechte Schulter klopft und als Passwort verwendet: „Schon wieder zugenommen?". Aber Vorsicht! Nicht immer aktiviert das den Unsichtbarkeitsmodus. In vielen Fällen geht die Frau ansatzlos in den sogenannten Gift-und-Galle-Modus über und der ist (wenn überhaupt) nur zu beenden, wenn du dich selbst resettest. Einen generellen Cheat für Frauen gibt es natürlich auch, aber der funktioniert nur dort, wo ein anständiger Mann niemals hingeht, und nur dann, wenn du eine Kreditkarte hast. Allerdings wird dort nur eine Art Frauensimulation geboten, die nichts mit dem richtigen Leben zu tun hat. Bei dem hochkomplexen Betriebssystem einer Frau kann man mit Cheatversuchen sehr viel falsch machen und nicht nachvollziehbare Fehlfunktionen verursachen. Aus diesem Grund würde ich von Frauencheats dringend abraten. Es gibt jedoch hierbei eine einzige Ausnahme! Ich persönlich empfehle immer, das (nun ja allgemein bekannte) Passwort „Ja, Schatz" in allen nur denkbaren Situationen anzuwenden, da es in erstaunlich vielen und höchst unterschiedlichen Betriebsmodi der Frau eine Stabilisierung des Betriebszustandes bewirkt.

Rosa Brille

„Ein Kompliment von mir!"

Halli hallo lieber Rossi,

ich schreibe Dir bezüglich des WER BIN ICH?-Rätsels der Ausgabe 12/11. Da ich nun seit mehr als vier Jahren als Augenoptikerin arbeite und mir (unbewusst) super gut Brillen einpräge, habe ich sofort den Video-Redakteur Dominik Schmitt mit seiner unverwechselbaren Brille auf dem Foto erkannt. Für diese Fassungsauswahl wirklich ein Kompliment von mir!

Liebe Grüße an alle von Susi aus Berlin

Ja, unser Dominik ist eben ein Mann mit Stil und Geschmack. Vielleicht kannst du jetzt beurteilen, wie sehr er leidet, wenn die monatlichen Folgen von „Rossis Welt" gedreht werden. Aber was ich eigentlich sagen wollte – du hast richtig geraten und gewonnen. Lass mir bei Gelegenheit deine Anschrift zukommen, damit ich den Plun… äh … die unsagbar wertvollen Einzelstücke, die es diesmal als Preis gibt, losschicken kann.

Parker



Hi Rainer,

in Bezug auf deine Einsichten der Ausgabe 11 würde es mich echt interessieren, welcher Gattung von Autofahrer du denn eigentlich angehörst? Gestehe!

MfG, Ben Kögel Goth

Was meinst du wohl, warum mein Auto über etwas mehr Bodenfreiheit und Allradantrieb verfügt? Ich bin ganz klar ein bekennender Kampfparker! Mit einem geländefähigen PKW ist es problemlos möglich, auch Flächen zu besetzen, vor denen andere Autofahrer zurückschrecken. Da Jeeps sehr rustikal gebaut sind, muss man auch eine direkte Berührung mit Hindernissen nicht fürchten und im Verbund mit der angenehm rechteckigen, übersichtlichen Form kann ich mein Schmuckstück auch in engste Lücken quetschen – zur Not dient die große Heckklappe eben als Ein- und Ausstieg. Normale PKWs scheuen zudem den direkten Feindkontakt, weswegen ich selbst auch höchst selten zugeparkt werde. Kampfparker haben zwar wenig Freunde, aber dafür kurze Fußwege!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(C)loud Computing



Die harmlose Bezeichnung „Cloud" umschreibt einen Vorgang, bei dem nutzerdefinierte Inhalte mittels Internet zur Verfügung gestellt werden. Eigentlich eine schöne Vorstellung, nie wieder Speichersticks und ähnlichen Plunder mit sich herumschleppen zu müssen, weil man ja alle Daten in der Cloud hat. Allerdings ist diese Wolke für mich weit weniger himmlisch, als man meinen mag. Während es früher genügte, keinen Zugriff auf ein geeignetes Abspielgerät oder das entsprechende Fotoalbum zu haben, um einem von böswilligen Bekannten angedrohten Dia- oder Filmvortrag des letzten Urlaubs zu entgehen, wird nun alles aus der Cloud hergezaubert. Irgendein internetfähiges Gerät ist ja immer vorhanden und zur Not müssen stinklangweilige Bilder eben auch auf dem Handy bewundert werden. Konnte man dem Vortrag früher noch relativ einfach entgehen, muss man heute – dank der Cloud – mindestens einen Herzinfarkt vortäuschen, um die Lokalität ohne diese Bereicherung verlassen zu können.

Eat and read

Heute: Sauerkrautbrot

Wir brauchen:

1 Zwiebel, 1 Beutel Sauerkraut (200–300g), 60 g Schinken, 1 Becher (150 g) saure Sahne, 1 Eigelb, 1 Chilischote (alternativ 1 TL Cayennepfeffer), 1 TL Paprikapulver, 6 Scheiben Schwarzbrot, geriebener Käse

Um unkompliziert eine leckere Mahlzeit zuzubereiten, kann man auch mal tricksen und eine fertige Suppe aus der Dose verwenden. Da diese allein aber weder besonders nahr- noch besonders schmackhaft ist, empfehle ich, sie mit einer Beilage aufzuwerten. Sauerkrautbrot ist hierzu bestens geeignet. Keine Angst – mit dem Sauerkraut, wie man es gewöhnlich kennt, hat das wenig zu tun!

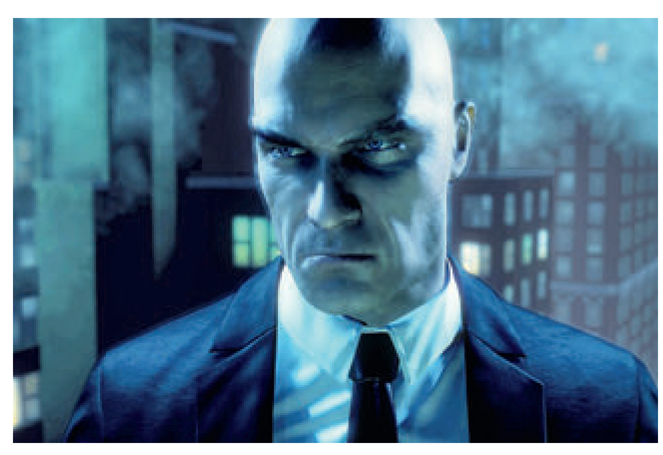
Die Zwiebel und den Schinken schneiden wir dazu in kleine Würfel. Das Sauerkraut lassen wir abtropfen und trocknen es noch mit einem Küchentuch. Nun erhitzen wir etwas Öl in einer Pfanne und geben Zwiebel- und Schinkenwürfel hinein. Wenn die Zwiebelwürfel glasig sind, kommt das Sauerkraut dazu. Alles kurz anbraten und dann abkühlen lassen. Wenn man den Finger hineinstecken kann, ohne zu schreien, geben wir noch die klein geschnittene Chilischote sowie Eigelb und Sahne (beides vorher etwas mit der Gabel verrühren) hinzu, rühren gut durch und lassen alles noch etwas stehen. Dann legen wir die Brotscheiben auf ein Backblech und verteilen die Masse möglichst gleichmäßig darauf. Als Krönung noch etwas geriebenen Käse darüber (ich bevorzuge Emmentaler, es sind aber auch andere Käsesorten möglich). Alles zusammen kommt nun in den vorgeheizten Backofen und wird bei 220 Grad 10–12 Minuten überbacken – nicht zu lange im Ofen lassen, damit es nicht steinhart wird, im Zweifelsfall kurz mit der Gabel prüfen. Fertig. Sauerkrautbrot schmeckt prima zu Ochsenschwanz-, Gulasch- oder Tomatensuppe, aber auch als Beilage zu einem rustikalen Salat ist es großartig geeignet.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

Vorschau

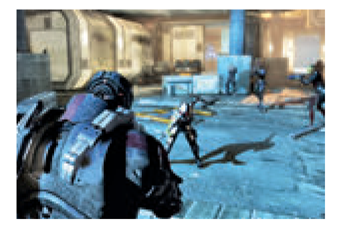
Hitman: Absolution



Der glatzköpfige Auftragskiller erlebt im neuesten Teil der Serie sein gefährlichstes und actionreichstes Abenteuer. Was **Hitman: Absolution** alles zu bieten hat, verrät unsere Mega-Vorschau!

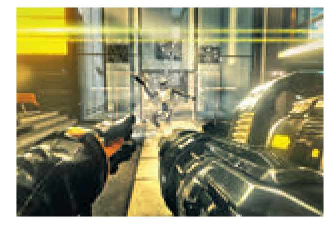
Vorschau

Mass Effect 3 | Frische Spieleindrücke zum krönenden Abschluss der Space-Saga.



Vorschau

Syndicate | Wie verkraftet der Klassiker den Neustart als knallharter Ego-Shooter?



Vorschau

Risen 2: Dark Waters | Ausführlich angespielt: so gut ist das Piraten-Abenteuer!



Test

Wargame: European Escalation | Das neue Spiel der **RUSE**-Macher auf dem PCG-Prüfstand.



PC Games 02/12 erscheint am 25. Januar!

Vorab-Infos ab 21. Januar auf www.pcgames.de!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Christian Gögelein, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Fabian Sawatzki, Christoph Schuster, Holger Sontopski, Carsten Spille, Sebastian Stange
Trainees Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.